GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

ESCLUSIVO



GIOCATO PER VOI DUNGEON KEEPER

MENSILE - ANNO 1 N.2 - GIUGNO 1997 - SPED. ABB.POST.COMMA 26 ART.2 LEGGE 549/95 - MILANO

GUERRE STELLARI

IL GIOCO



I COMPUTER

IL JOYSTICK



VOLARE CON IL COMPUTER: TUTTO SUI SIMULATORI DI VOLO

GIUGNO
L. 9.900



CARMAGEDDON

SOLO SUL TUO PC
MAI
SULLA STRADA

prezzo consigliato
L. 89.000

CARMAGEDDON

Fai attenzione, sulla strada per diventare "Re della Carneficina" e "Principe della Distruzione", ci sono 25 maniaci omicidi.
Affrontali in 36 formidabili e dettagliati circuiti.
Nessun limite è posto al tuo Alter-Ego virtuale, anzi, investire i pedoni, animali e avversari ti porterà bonus e crediti.

- Riparazione "in corsa" del tuo mezzo di annientamento.
- Totale libertà di movimento per esplorare tutti i circuiti, in cerca di bonus segreti.
- Realismo da voltastomaco... incidenti, incendi, esplosioni, tamponamenti, salti incredibili, ribaltamenti... tutto rigorosamente in 3D.
- Tampona i tuoi amici nella frenetica modalità multigiocatore.

REQUISITI DI SISTEMA

- Pentium 90 MHz
- 8 MB di RAM
- CD ROM 2x
- Scheda video SVGA
- Scheda sonora SoundBlaster o 100% compatibile
- 60 MB di spazio libero su HDD
- MS-DOS o Windows® 95
- Tastiera

2250 CREDITS

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

STAINLESS SOFTWARE LTD

SCi™

PC CD ROM

PER I CONTENUTI SI CONSIGLIA L'USO A UN PUBBLICO ADULTO

HALIFAX

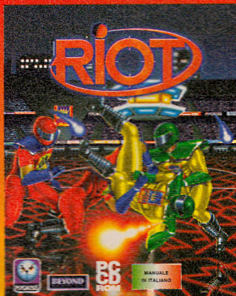
DISTRIBUTORE ESCLUSIVO PER L'ITALIA

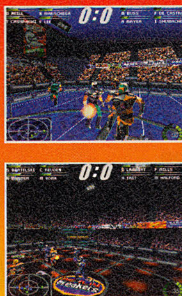
Nei migliori Computer Shop e negozi di Videogames

HALIFAX Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

Ricomincia da 4

DALLA PSYGNOSIS ANCORA GRANDI SUCCESSI





COLPISCI, CALCIA E FATTI STRADA CONTRO UNA SERIE DI SQUADRE INTERNAZIONALI IN QUESTO MIX SPACCAOSSA DI HOCKEY SU GHIACCIO, PALLACANESTRO E ARTI MARZIALI.

- MODIFICA FINO A 16 SQUADRE COMPLETE DI STATISTICHE INDIVIDUALI DEI GIOCATORI.
- MOSSE DI COMBATTIMENTO SPECIALI, ENTRATE IN SCIVOLATA E POTENZIAMENTI.
- DIFFERENTI ANGOLI DI VISUALE E REPLAY A RALLENTATORE.
- FINO A 8 GIOCATORI IN RETE IPX.

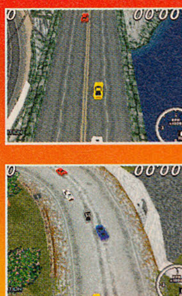
REQUISITI DI SISTEMA

Minimi:
- Pentium 100 MHz
- CD-ROM 4X
- Scheda grafica SVGA
- Scheda sonora SoundBlaster compatibile
- MS-DOS 6.22 o superiore e/o Windows® 95

prezzo consigliato **L. 89.000**

PC CD ROM — MANUALE IN ITALIANO





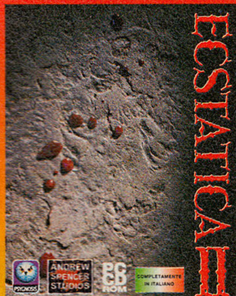
- PIÙ DI 10 PISTE SU CUI GAREGGIARE
- DUE CLASSI DI AUTO DIVERSE DA UTILIZZARE: SPORTIVE E OFF-ROAD
- POSSIBILITÀ DI SCEGLIERE IL PERCORSO DI GARA: OGNI PISTA PRESENTA DIVERSE DIRAMAZIONI, TUTTE PERCORRIBILI. VISUALE DI GIOCO IN 3D ISOMETRICO
- POSSIBILITÀ DI GIOCARE IN DUE IN MODALITÀ SPLIT SCREEN
- DIVERSE MODALITÀ DI GIOCO: SINGOLA, TORNEO E GARA A TEMPO

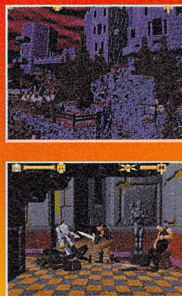
REQUISITI DI SISTEMA

Minimi:
- Pentium 75 MHz
- 8 MB di RAM
- 2 MB di spazio libero su HDD
- Scheda sonora SoundBlaster compatibile 100%
- Scheda grafica SVGA da 1 MB
- Windows® 95

prezzo consigliato **L. 89.000**

PC CD ROM — MANUALE IN ITALIANO





- CHIUDETE A CHIAVE LA PORTA E GUARDATA SOTTO AL LETTO, ANCORA...
- PAESAGGI INCREDIBILI DA ESPLORARE ED ENIGMI MISTERIOSI, CHE METTERANNO; A DURA PROVA LA VOSTRA ABILITÀ!
- UN'ORDA DI NEMICI USCITI DIRETTAMENTE DALLE TENEBRE PIÙ BUIE, TERRIBILI COMBATTIMENTI ARMATI O A MANI NUDE
- IMPOSTAZIONE GRAFICA A ELISSOIDI, PER UN REALISMO SEMPRE PIÙ COINVOLGENTE
- TUTTA LA MAGIA DEL PRIMO EPISODIO RITORNA IN QUESTO LUNGHISSIMO SEGUITO: IL MALE È TORNATO...

REQUISITI DI SISTEMA

Minimi:
- Pentium 75 MHz
- 8 MB di RAM
- CD-ROM 2X
- 30 MB di spazio libero su HDD
- Scheda sonora SoundBlaster o compatibile
- Scheda grafica SVGA da 1 MB
- Windows® 95, tastiera

prezzo consigliato **L. 89.000**

PC CD ROM — COMPLETAMENTE IN ITALIANO





LOMAX È UN DURO. LOMAX È UN TOSTO. SALVA LE FANCIULLE IN PERICOLO, SALTA ATTRAVERSO VORAGINI CON UN SOLO BALZO E FA A FETTE INNUMEREVOLI DRAGHI. QUANDO DORME.
MA ADESSO CHE LEMMINGLAND È VITTIMA DELLA MALEDIZIONE DI EVIL ED, LOMAX È L'UNICO EROE RIMASTO PER DISTRUGGERE IL SUO POTERE DIABOLICO. E TU SEI L'UNICO IN GRADO DI MUOVERE QUESTO GRANDE PICCOLO PERSONAGGIO NEL PIÙ SPETTACOLARE PLATFORM DEGLI ULTIMI ANNI.

REQUISITI DI SISTEMA

Minimi:
- Pentium 75 MHz
- 16 MB di RAM
- 12 MB di spazio libero su HDD
- CD-ROM 2X
- Scheda grafica SVGA
- Scheda sonora SoundBlaster o compatibile
- Windows® 95

prezzo consigliato **L. 89.000**

PC CD ROM — COMPLETAMENTE IN ITALIANO

Nei migliori negozi di Videogames e Computer Shop



DISTRIBUITI IN ESCLUSIVA PER L'ITALIA DA: HALIFAX
Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399





Telecomandate il vostro PC nel prossimo millennio

Va bene che il nuovo Blaster CD iNFRA fa fare un salto (di qualità) al vostro computer, ma almeno voi cercate di restare con i piedi per terra. Del resto cosa vi aspettavate da Creative, se non un'altra sensazionale novità?

Blaster CD iNFRA è il primo e unico lettore che si può controllare con un telecomando a raggi infrarossi piccolo come una carta di credito. Grazie alla sua tecnologia innovativa, da oggi non avrete più bisogno di usare la tastiera o il mouse per navigare in Internet, per fare una presentazione multimediale con il vostro PC o anche semplicemente per alzare il volume di un CD, o passare al brano successivo.

E oltre a queste funzioni c'è molto di più: una velocità reale di 12X anche leggendo i settori centrali del disco (tecnologia CLV), la capacità di adattarsi automaticamente se il disco è rovinato o non consente la lettura alla velocità massima, la funzione Voice Read che annuncia l'esecuzione dei comandi e che può essere personalizzata con la vostra voce.

Blaster CD iNFRA è disponibile da solo e nel convenientissimo Kit Discovery, che comprende una scheda Sound Blaster 32, potenti casse amplificate e un ricco corredo dei migliori programmi per giocare, lavorare e navigare su Internet. Scegliete l'offerta più adatta alle vostre esigenze, e poi godetevi la grafica più spettacolare e i suoni più realistici delle più recenti applicazioni software. Con Creative non c'è bisogno di aspettare il 2000: la tecnologia del nuovo millennio è disponibile già oggi.



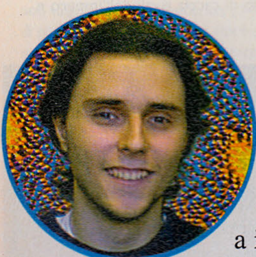




Per saperne di più, visitate il nostro sito Web "Creative Zone" su Internet (www.creativelabs.com)

CREATIVE
CREATIVE LABS

SEMPRE PIÙ FACILE



Prima di cominciare a illustrarvi i contenuti di questo secondo numero di Giochi per Il Mio Computer, vorrei ringraziare i moltissimi lettori che hanno trovato il tempo di scriverci, con complimenti, commenti e, perché no, critiche. Teniamo in maniera particolare alle vostre opinioni e sono felice che l'invito rivoltovi il mese scorso sia stato accolto con tanto entusiasmo. Continuate così, e ci aiuterete a realizzare una rivista sempre più vicina alle vostre esigenze. Una parola di ringraziamento anche a tutti i collaboratori che mi hanno aiutato nella realizzazione di questo numero: ++sono persone davvero speciali e senza di loro sarebbe stato impossibile creare la rivista che tenete fra le mani.

Una rivista che, questo mese, propone le prove di due giochi a lungo attesi da tutti gli appassionati di videogiochi. Si tratta di titoli diversissimi fra loro, ma ugualmente appassionanti. Con *X-Wing vs TIE Fighter* potrete provare il brivido di pilotare i caccia di Guerre Stellari contro i vostri amici, un sogno che chissà quanti di voi coltivavano fin da quell'ormai lontano 1977, in cui il primo film di una trilogia fantascientifica che avrebbe fatto epoca vide la luce. In *Dungeon Keeper*, invece, uno dei più geniali progettisti del mondo dei videogiochi ribalta completamente i concetti a cui siamo abituati da tutti i giochi fantasy apparsi sino ad ora. Nei panni di un mago dovremo far fronte agli assalti di eroi controllati dal computer, intenti a derubarci dell'oro che abbiamo faticosamente ammassato. Un esempio di come il talento e la sperimentazione possano emergere anche in un mondo ormai standardizzato come quello dei videogiochi.

Il divertimento non finisce qui, comunque. A pagina 34 potrete leggere una panoramica completa ed esauriente sui migliori joypad presenti sul mercato, le periferiche di controllo ideali per i giochi d'azione che finalmente stanno facendo la loro comparsa anche su PC in maniera degna, con titoli che fino a pochi mesi fa erano destinati unicamente al mercato delle console.

E a proposito di console, questo mese mi ha piacevolmente sorpreso per la facilità con cui è stato possibile provare molti dei titoli che abbiamo giocato per voi. Le promesse di Bill Gates per il suo Windows 95 stanno finalmente cominciando a mostrare i primi frutti, rendendo il PC sempre più simile alle console, in quanto a comodità d'uso. Tutto questo, ovviamente, senza rinunciare alla varietà e alla complessità dei giochi che hanno reso popolare il personal computer come macchina per il divertimento elettronico. Il futuro, insomma, è sempre più luminoso per chi, come voi, ha deciso di non limitare l'utilizzo del computer al solo, noioso ambiente di lavoro. Buon divertimento!

Andrea Minini Saldini
Gorman@ilmioweb.it

SOMMARIO

DARKLIGHT

Emozionanti duelli nello spazio in un gioco che fa della grafica, bellissima, la sua arma vincente. Certo, non può competere con l'impressionante *X-Wing vs TIE Fighter*, ma per gli appassionati del genere costituisce comunque un titolo da tenere in considerazione.







DUNGEON KEEPER

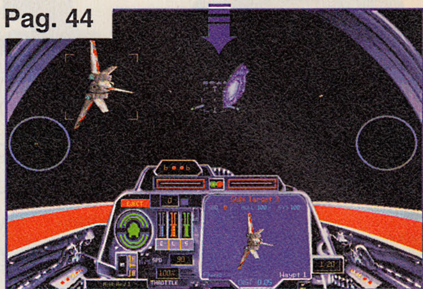
Una grafica eccezionale unita a un concetto di gioco quantomai rivoluzionario. Fra spade e magia per difendere le proprie segrete da avventurieri interessati a spogliarci di ogni moneta d'oro in nostro possesso.





X-WING VS TIE FIGHTER

Dalla LucasArts arriva finalmente *X-Wing vs TIE Fighter*, il simulatore dei duelli spaziali di Guerre Stellari che vi permetterà di sfidare un amico via modem o Internet in un testa a testa a bordo di caccia rivali dell'Impero e della Ribellione.





DIRETTORE RESPONSABILE
Gaetano Manti

DELEGATO ALLA DIREZIONE GENERALE
Stefano Spagnolo

CONSULENTE MARKETING
Maverick Greissing
Maverick@ilmioweb.it

COORDINAMENTO PRODUZIONE
Francesca Brenci
francy@ilmioweb.it

IN REDAZIONE
Andrea "Il conte" Minini Saldini
Gorman@ilmioweb.it

GRAFICO
Davide "Dade" Candiani

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Lella Petrillo

FOTOGRAFO
Maurizio Brera

COLLABORATORI
Yuri "Peleo" Abietti, Simone "Speedy" Bechini, Vincenzo "MM" Beretta, Nemesis, Paolo "Cagnone" Dente, Vittorio Manti, Paolo "Puccettone" Paglianti, Alessandro "Schumi" Polli

DELEGATO ALLA DIREZIONE MARKETING
Walter Longo

DIREZIONE COMMERCIALE
Rosi Riparato

SEGRETERIA PUBBLICITA'
Paola Corso

GRAFICO PUBBLICITA'
Lorenzo Norreri

AGENTI
ZONA LOMBARDIA
EMILIA ROMAGNA E SUD ITALIA
Stefano Giordano
Simona Miano
Romano Scabini
Telefono (02) 6713121
Fax (02) 6693654

ZONA PIEMONTE E LIGURIA
Italiana Comunicazioni
Telefono (011) 590763-4
Fax (011) 504192

ZONA TRIVENETO
Servizi Pubblicitari
Telefono (0444) 515850
Fax (0444) 512260

ZONA LAZIO, TOSCANA E UMBRIA
Richards & partners di Paolo Richard
Telefono (06) 5193321
Cellulare (0338) 6576620

GRAN BRETAGNA, PAESI BASSI E SCANDINAVIA
Huson European Media
10-12, The Green Business Centre,
The Causeway, STAINES
MIDDLESEX TW 18 3 AL
Great Britain
Tel: 0044-(0)1784-469900
Fax: 0044-(0)1784-469996

USA, CANADA E MESSICO
Huson European Media
Pruneyard Towers, 1901 South Bascom
Avenue Suite 630
CAMPBELL, CA 95008
United States of America
Tel: 001-(0)408-8796666
Fax: 001-(0)408-8796669

DIREZIONE, REDAZIONE E AMMINISTRAZIONE
Il Mio Castello International Srl
Via Pergolesi, 8
20124 Milano
Telefono (02) 6713121
Fax (02) 6693654

Per contattare Future Publishing Limited in Inghilterra:
http://www.futurenet.co.uk/home.html
Pubblicazione mensile registrata presso il tribunale di Milano il 1/3/1997 al numerò 102

Spedizione in abbonamento postale comma 26 art. 2 legge 549\95 - Milano
In questo numero la pubblicità è del 31%
Una copia L. 9.900 Numeri arretrati: L. 19.800

FOTOLITO
Yellow & Red, Milano

STAMPA
Mediagraf, Noventa Padova

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA:
Parrini & Co Srl, Roma

SOMMARIO

SOTTO CONTROLLO

Pag. 34



I joystick che utilizzate per il vostro simulatore non valgono nulla se desiderate provare qualcosa di più movimentato come un gioco sportivo. Per questo la redazione di GMC ha messo sotto esame i migliori joypad sul mercato, consigliandovi quello più adatto alle vostre esigenze.

MACCHINE DEL MESE

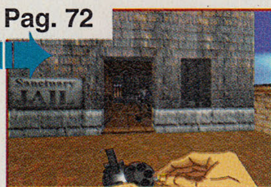
Pag. 26



State cercando un computer nuovo? Siete stanchi di occupare la vostra scrivania con un computer che assomiglia a uno scaldabagno? Questo mese vi presentiamo delle macchine che fanno del loro aspetto una carta vincente, oltre a fornire prestazioni di tutto rispetto.

OUTLAWS

Pag. 72



Segio Leone si sarebbe trovato a suo agio nel nuovo gioco della LucasArts. Ambientazione western e musiche palesemente ispirate al genio di Ennio Morricone sopperiscono a una realizzazione grafica non eccezionale.

GUIDA AL CD

Pag. 15



Avete problemi nel far girare i demo presenti sul nostro CD? Volete capire quali comandi utilizzare? Tutti i segreti per giocare alla grande con il CD-ROM di Giochi per Il Mio Computer.

PC CALCIO 5.0

Pag. 83



I giochi sono ormai fatti. Il campionato ha detto quanto aveva da dire e tutti i verdetti sono stati pronunciati. Non siete soddisfatti? *PC Calcio* vi dà la possibilità di riscrivere la storia, mettendovi alla guida della vostra squadra del cuore e portandola a tutti i traguardi che sarete in grado di farle raggiungere.

GIOCHI DEL MESE

Pag. 30



Abbiamo visitato diversi negozi di videogiochi per proporvi quanto di meglio potreste acquistare. Del resto, quale modo migliore per cominciare l'estate se non con un bel gioco e una bibita ghiacciata di fianco alla tastiera?

SIMULATORI DI VOLO

Pag. 96





Uno dei generi storici del videogioco su PC. Abbiamo esaminato tutti i titoli sul mercato alla ricerca dei migliori giochi da proporvi. Dodici schede di riferimento vi guideranno nella scelta del simulatore che fa per voi.

GALAPAGOS

Pag. 38





Un'idea di gioco rivoluzionaria per un titolo in cui l'Intelligenza Artificiale la fa da padrona. In questa anteprima vi riveliamo tutti i segreti di un esperimento che potrebbe cambiare per sempre il modo in cui guarderete il vostro computer.

GIOCHIAMO SPENDENDO POCO

Pag. 90



Non sempre per giocare alla grande è necessario prosciugare il portafoglio. Nelle linee "budget" dei vari distributori è possibile scovare delle vere e proprie perle, accessibili per le tasche di chiunque. Giochi per Il Mio Computer vi guida in questa caccia al tesoro.

PER GIOCARE MEGLIO

Pag. 102



Questo mese completiamo la soluzione di *Realms Of The Haunting*, iniziata nel numero scorso. Per gli amanti delle avventure, inoltre, presentiamo la soluzione completa di *Discworld 2*, un gioco demenziale che non potrà non strapparvi più di una risata.

o a chi è ancora capace di stupirsi





Per conoscere il punto vendita Computer Discount più vicino:

PAGINE GIALLE
Voce Personal Computer
NUMERO VERDE: 167-231450
orario di ufficio
INTERNET:
http:/www.computerdiscount.it

PC DEX Multimediale con Processore Pentium® con tecnologia MMX™ a 166 MHz

- **Main Board PCI** Chipset Intel (espand. a 200 MHz)
- **Cache** 512 KB Pipelined Burst
- **RAM** 16 MB EDO (espand. a 128 MB)
- **Hard Disk** 1,6 GB - EIDE
- **Lettore CD ROM** 12x - EIDE
- **Sezione video** Acceleratore grafico con 2 MB Video DRAM
- **Scheda audio** 16 bit Stereo Terratec ESS 1868 + Wavetable
- **Tastiera** 105 tasti italiana (per Windows 95)
- **Software** Windows 95 con Corso didattico, Works 95 (per l'acquisto di Office 97 a prezzo ridotto C.U.), Antivirus PC Cillin
- **Titoli realizzati per tecnologia MMX™** POD, Grande Atlante del corpo umano 2.0, The Third Dimension, The Timetables of Technology, Space Station Simulator

Monitor escluso

£. 1.849.000

(IVA inclusa £. 2.200.300)

Ampia scelta di monitor.
Un esempio: Monitor DEX Colori Digitale con Casse Acustiche 14" S-VGA N.I., Dot Pitch 0,28 - 3 Anni di garanzia £. 359.000 (IVA inclusa £. 427.200)

Offerta esclusiva: scopri i mille mondi di Internet

- **Modem/Fax Digicom 33.6**
  Modem/Fax esterno 33.600 bps V34 Annex 12 con software di trasmissione/ricezione in italiano - Omologato PP.TT. - Certificato CE - Funzioni compressione (DSP integrato) e correzione dati
- **1 anno di abbonamento a Internet**
  24 ore su 24, E-mail personale, con Albacom
- **Internet Phone**
  Parlate in tutto il mondo via Internet al costo di una telefonata urbana
- **Norton PC Anywhere (licenza 90 gg.)**
  Per accedere da casa ai dati del PC in ufficio

Kit completo

£. 299.000*

(IVA inclusa £. 355.800)

**Offerta valida solo se acquistata in abbinamento al Personal Computer*

COMPUTER DISCOUNT

la catena italiana dell' informatica

Salvo esaurimento scorte. Intel Inside e Pentium sono marchi registrati della Intel Corporation.

LA POSTA IN GIOCO

Benvenuti allo spazio per le vostre lettere! Nonostante GMC sia appena al secondo numero, una vera alluvione di missive, plichi ed E-mail si è riversata sulle nostre scrivanie, reali e digitali. Un riscontro del genere non può che farci piacere e ben sperare per il futuro! Una cosa più di tutte traspare da quello che ci avete scritto, ovvero che la rivista vi è piaciuta. Sarebbe troppo dire che ci avete ricoperto di lodi, ma comunque il giudizio che avete espresso sul primo numero è largamente positivo. Alcuni di voi conoscevano il lavoro svolto dallo staff di GMC per altre riviste del settore e si sono fidati, ma sembra che i "nuovi acquisti" non se la passino male: io stessa ho ricevuto un invito a cena (!) da due lettori che si dichiarano "non facilmente scoraggiabili"! Prometto che non appena avrò un attimo di tempo libero valuterò la proposta, adesso sono davvero troppo indaffa quella che segue è una selezione abbastanza sommaria di quanto ci è arrivato questo mese. Dal prossimo numero cercheremo di "compattare" il tutto dividendo le lettere per argomenti e tematiche affrontate. Per questo giugno 97, buona lettura dalla vostra

Nemesis

Giochi per il mio computer
La posta in gioco
Via Pergolesi, 8
20124 Milano

Per fami pervenire i vostri messaggi, scrivete all'indirizzo qui a fianco oppure (sarebbe bellissimo!) inviate le vostre E-Mail all'indirizzo gorman@ilmioweb.it (il solerte Andrea Minini Saldini provvederà a farmi pervenire i vostri messaggi elettronici).

3Dfx: DUE LETTERE, STESSA RISPOSTA

Egregio Sig. Saldini,
mi chiamo Massimiliano e sono un appassionato di videogames. Potrà quindi immaginare quanto felice mi abbia fatto la pubblicazione di questa nuova rivista interamente dedicata ad essi. Le scrivo questa breve lettera semplicemente per congratularmi con Lei e tutti i suoi collaboratori per l'alta qualità della rivista.
Effettivamente , come ha scritto sul primo numero , un servizio del genere offre la possibilità di comperare un videogame originale praticamente a colpo sicuro in quanto ci viene offerta la possibilità di provare il demo in anticipo e di avvalerci di una recensione curata fin nei minimi particolari. Complimenti vivissimi e buon proseguimento di lavoro!!! Se non Le costa troppo tempo , Le volevo porre una domanda relativa al mio hardware. Possiedo un Cyrix P166+, 16 MB di RAM , lettore Cd 10x , sheda grafica Matrox Mistique 2MB e Sound Blaster AWE 32. Ultimamente si parla moltissimo di queste incredibili (e a giudicare dalle foto lo sono realmente!) schede acceleratrici 3d tipo la Monster 3d della Diamond o la Righteous 3d.
Secondo Lei l'acquisto di una di queste 2 schede con magari altri 16 MB di Ram sarebbe una mossa azzeccata o mi conviene aspettare un po' (il Pentium ce l'ho solo da dicembre) e cambiare anche processore pas-

sando ad un MMX.
Quello che vorrei capire è se con una scheda di questo tipo, senza cambiare processore almeno per il momento , potrei raggiungere quella qualità e fluidità grafica che la mia pur ottima Mystique per il momento non riesce a darmi. Con la speranza di non averle rubato troppo tempo e fiducioso in una sua risposta , Le invio i miei più cordiali saluti.

Massimiliano Fontana

Spett. Redazione, ho letto lo speciale sulle schede 3D e sono arrivato alla conclusione che devo acquistarne una, ma quale? La RIGHTEOUS 3D è quella che secondo me fa al mio caso. Posseggo un PC così configurato: Motherboard Asustek con 512 cache, Pentium 133 con 32 MB di RAM, Matrox Millennium 2 MB, HD IBM 1,2GB, HD Western Digital da 850 MB, Sound Blaster 1, modem interno Zoltrix 28.8. Ho letto anche che la RAM non è mai abbastanza cosa mi consigliate di fare, devo aumentare la RAM della scheda video oltre che acquistare la scheda 3D? La RIGHTEOUS 3D dà dei problemi con la Matrox? Non avendo poi tanta fretta di spendere altri soldi per il PC conviene aspettare dopo l'estate per fare acquisti, visto che in autunno ci sono sempre delle novità, o comprando la 3D adesso si dovrebbe essere a posto per un po'? Il processore MMX è poi cosi valido, ho letto che il k6 AMD è più veloce, vero? Vi ringrazio anticipatamente.

Nicola Lucchetti, Parma

Cari Massimiliano e Nicola, le schede 3dfx sono nate con in testa l'idea di un utente finale proprio come voi. Ovvero, una persona che per giocare decentemente con dei giochi in 3D non sia costretta a cambiare il processore, la motherboard e la scheda grafica ogni due per tre. Noi di GMC pensiamo che una 3dfx sia l'aggiunta ideale a un sistema come il vostro, già ottimamente dotato in tutto e per tutto. Vedrete, rimarrete assolutamente strabiliati alla vista di GLQuake *o di* Tomb Raider *in versione accelerata, e con una spesa che tutto sommato adesso è anche abbordabile (una 3dfx costa più o meno sulle 400mila lire, una spesa ampiamente inferiore a quella di cambio del processore, che poi sareste costretti a ricambiare praticamente entro un anno). In più, a fornirvi le patch per accelerare i tuoi giochi ci pensa il CD di Giochi per il Mio Computer, che da questo punto di vista sarà sempre particolarmente ricco. Il nostro consiglio per entrambi, quindi è di fare il salto di qualità verso una scheda con chipset Voodoo al più presto possibile... stiamo giocando a* Motoracer *e* POD *accelerati e davvero valgono da soli il costo della scheda. Per Nicola in particolare: non c'è bisogno di aumentare la RAM della scheda 2D, se ti interessanor le prestazioni 3D di una 3dfx. Non ci risultano particolari problemi o conflitti della 3dfx con la Millennium, e sulla questione MMX il popolo informatico è diviso: c'è chi lo considera un'ottima aggiunta e chi uno specchietto per le allodole. Noi vi suggeriamo di aspettare prima di cambiare processore (se proprio non avete urgenza) e vedere quante e quali applicazioni supporteranno il nuovo chip di Intel.*

GP2: QUALE SCHEDA?

Cara Nemesis, sono un appassionato di *Grand Prix 2*.Posseggo attualmente un Pentium 100 con scheda grafica Color Max, ma le prestazioni che riesco a ottenere sono scarse. Siccome continuo a sentire pareri contrastanti, vorrei tanto sapere da voi quali processore e scheda video sarebbero ottimali. Grazie e complimenti per la vostra rivista.

Carlo Ricci - Milano

Bisogna vedere anzitutto che intendi per "processore e scheda video ottimali", e a che livello di dettaglio vuoi giocare. GP2 è un gioco bellissimo, che ha la sua maggiore pecca nella lentezza del motore grafico (tra l'altro non è neanche disponibile, né prevista, una patch per accelerarlo con le nuove schede 3d). Quindi anche su un bel P200 MMX le prestazioni non raggiungono mai i 25 quadri al secondo, in alta risoluzione e al massimo del dettaglio. Io personalmente mi trovo bene a giocarlo con una normale S3 Virge, in bassa risoluzione però. In alta, infatti gli scatti e i rallentamenti ci sono anche sui sistemi più potenti.. Non conosciamo bene le prestazioni della tua scheda con GP2, ma comunque crediamo che non differiscano molto da quelle di schede analoghe della stessa fascia di prezzo (non specifichi quanta VRAM monta la tua Color Max, ma supponiamo 1 o al messimo 2).

DATECI DENTRO

Ciao. Ti volevo far sapere che oggi ho comprato la vostra nuova rivista e devo dire, dopo aver letto molti articoli , che non è poi così tanto male. Ho apprezzato molto l'articolo sulle schede 3d. Vi siete dimenticati le anteprime e un articolo è stampato due volte (cambia solo il titolo). Capisco la necessità di recensire solo titoli di successo , ma questo fa notare che il giornale è vecchio dato che escluso alcuni titoli, gli altri sono stati già abbondantemente digeriti da tutti gli appassionati di videogiochi. Per essere il primo numero non è male e penso che se migliorerete vi continuerò a seguire. Un'ultima cosa : levate assolutamente la parola "Traduttori " dall'intestatario della redazione e recensite voi tutti i giochi, perché altrimenti non avrete vita lunga. Ciao e a risentirci.

Maurizio Maccariello

*Grazie per gli incoraggiamenti! Siamo solo al secondo numero e ovviamente cercheremo di migliorare con costanza. Gli errori al "debutto" sono sempre stati una caratteristica di tutte le nuove riviste, e noi cercheremo di rimediare al più presto possibile con una serie di speciali e recensioni che ti faranno restare di sasso (è una promessa!). La scelta di recensire giochi non proprio recentissimi sul primo numero è stata motivata dall'idea che questi giochi erano i più richiesti e venduti nel momento in cui stavamo realizzando la rivista. Introdurre GMC al pubblico con delle disamine complete di questi prodotti ci è sembrata l'idea migliore per familiarizzare subito col pubblico dei lettori e anche l'articolo sulle schede 3D, argomento meno trattato di quello che pensi tu, sembra proprio aver riscosso molto successo.
E poi sono un pallino di Andrea Minini. Buon proseguimento di lettura!*

NEWS

In queste pagine troverete un sacco di novità relative al mondo dei videogiochi, titoli che usciranno fra qualche mese e dichiarazioni di programmatori e sviluppatori. Insomma, una sorta di giornale dedicato al mondo del gioco su personal computer.

LA TERRA DEI MISTERI



I Giochi di Ruolo per computer sembrano destinati ad risultare il genere che necessita un periodo di lavorazione più lungo rispetto ad avventure, simulazioni, arcade, e così via. *Dungeon Keeper* è in dirittura d'arrivo dopo quasi due anni di attesa, di *Ultima 9* non si sa quasi nulla, se non che viene costantemente rimandato, e dell'ultimo GdR atteso da migliaia di fan si era completamente all'oscuro, almeno fino a poco fa. La WestWood ha infatti annunciato di essere appena entrata nella fase di prove finali dell'attesissimo *Lands of Lore 2*, il previsto capolavoro opera di quei geniacci che in passato ci hanno regalato gemme come i primi due *Eye of Beholder* e il primo *Lands of Lore*.
In questo nuovo episodio, rivestirete i panni di Luthar, l'avventuriero che ha intrappolato Scotia nel precedente *Lands of Lore* e ora sta godendosi il meritato successo. Ma si è mai visto un eroe che riesce a rimanere tranquillo e indisturbato per più di qualche nanosecondo? Non in *Lands of Lore*, questo è certo! Ecco quindi che le forze del male si attivano per eliminare il nostro eroe per qualche oscuro motivo, che scoprirete (se sopravviverete abbastanza...) man mano che la trama si dipana. Vi possiamo solo anticipare che Lothar sarà in grado di utilizzare le passate abilità magiche di Scotia la strega nostra nemica nell'episodio precedente, ovvero di trasformarsi in animali reali o di fantasia come lucertole, bestie immonde alte tre metri, e così via. L'engine grafico di *Lands of Lore 2* fa gridare al miracolo, in quanto pur essendo in 3D in prima persona alla *Quake*, secondo i programmatori dovrebbe mantenere un altissimo livello di dettaglio anche sui PC di fascia medio bassa (si parla comunque di processori Pentium).





Un americano in America

Poco si sa della nuova avventura di George Stubbard, l'intraprendente americano protagonista del primo *Broken Sword*. Per ora, i programmatori della Revolution ci hanno fatto sapere che, a due anni di distanza dagli avvenimenti della prima avventura, dovrà indagare su dei cartelli della droga sud-americani, e infatti i suoi viaggi lo porteranno prevalentemente in Sud America. La grafica in stile cartone animato è rimasta pressoché inalterata, anche se il team di design ci tiene a sottolineare che il nuovo engine di gioco permetterà di risolvere enigmi e puzzle molto più complessi e meglio inseriti nella trama. La versione inglese di *Broken Sword 2: The Smoking Mirror* uscirà verso settembre, ed è prevedibile che quella italiana la segua a distanza di qualche mese.



Non c'è più rispetto!

La casa inglese Ocean sta per ultimare *No Respect*, uno sparatutto dalla grafica – a quanto dicono i programmatori – rivoluzionaria, in cui verrete messi ai controlli di una specie di hovercraft. Il vostro compito, se giocate da soli, è di distruggere tutto quello che si muove sullo schermo. Ma in multiplayer che *No Respect* darà il meglio di sé stesso, come è facile intuire. Ne sapremo di più, molto probabilmente, il prossimo mese.



Dio per la terza volta

Altro titolo particolarmente atteso è *Populous: The Third Coming*, ovvero il terzo episodio di quel *Populous* che nel 1988 fece nascere un nuovo genere di videogiochi. Anche in *Populous 3* sarete un dio in cerca di adepti, nel disperato tentativo di eliminare i vostri celesti concorrenti riducendo ai minimi termini i loro sostenitori terreni. Tuttavia, si tratterà di un gioco completamente nuovo, sia dal punto di vista grafico, dato che la visuale sarà completamente tridimensionale, e per il fatto che sarà diviso in un numero finito di livelli (circa una trentina, più qualche livello bonus sparso qua e la). Tra i poteri divini figurano terremoti, la creazione di vulcani, uragani e pestilenze, e sarà vostro compito decidere se schierare pochi guerrieri particolarmente in gamba o orde di contadini. *Populous: The Third Coming* uscirà, secondo le previsioni dei programmatori, entro il prossimo settembre.







Dalla parte dei ribelli

Si doveva chiamare *Rebellion*, ma il titolo definitivo sarà con tutta probabilità *Star Wars: Supremacy*. Si tratta di un gioco di colonizzazione e guerra spaziale basato sull'incontenibile universo di Guerre Stellari, che proprio questo mese ha visto nascere lo splendido *X-Wing vs TIE Fighter*. In *Supremacy*, che si "svolge" nell'intervallo tra i primi due film della trilogia cinematografica, potrete scegliere di giocare dalla parte dell'Impero o dei Ribelli, ma l'obiettivo non è la semplice distruzione del nemico. A seconda se vi schiererete dalla parte dei Ribelli o degli Imperiali, dovrete rispettivamente catturare Darth Vader e l'Imperatore Palpatine, oltre a conquistare la capitale Imperial City, mentre nel secondo caso dovrete mettere le vostre adunche mani su Luke Skywalker, Mon Mothma e distruggere il quartier generale Ribelle. Per ora è ancora presto per dare un giudizio finale, ma se *Supremacy* manterrà le promesse, avremo un capolavoro a metà strada tra *Red Alert* e *Ascendancy*. Ne sapremo di più a settembre.

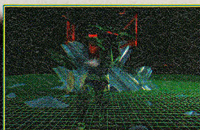


Parola di Philip K. Dick

Cosa ne direste di un gioco che nasce dalle menti creative della francese Cryo e da un romanzo del contorto Philop K. Dick? Beh, le premesse per decine di notti insonni ci sono tutte! *UBIK*, questo il nome del gioco che arriverà sugli scaffali verso novembre, è ambientato in una America del prossimo futuro dominata, come capita sempre più spesso, da oscure mega-corporazioni.



Il vostro ruolo, quale mente di un'organizzazione mercenaria dedita allo spionaggio industriale, è di mettervi al servizio del miglior committente, comporre la squadra migliore, equipaggiarla con i più recenti ritrovati della tecnica e fondarvi nelle corporazioni concorrenti, per scoprire il maggior numero possibile di informazioni. Una specie di *Syndicate Wars* imparentato strettamente con *Diablo*. La grafica è eccezionale, ed è ottenuta sovrapponendo personaggi in 3D generati in tempo reale a fondali precalcolati e pre-renderizzati. Se tutto andrà per il verso giusto, GMC è pronto a scommettere un roseo futuro per *UBIK*.





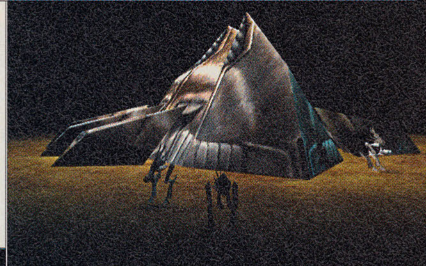
Massacri cibernetici in arrivo

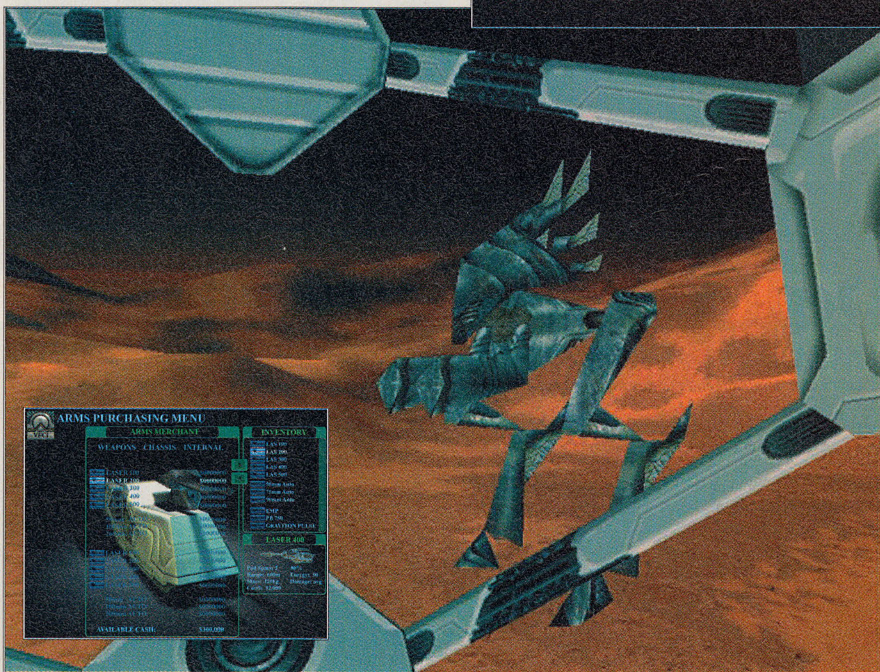
La Apogee sta dando gli ultimi ritocchi a *Shadow Warrior*, il loro nuovo sparatutto tridimensionale in prima persona. Per ora non si sa nulla, a parte qualche schermata, ma sembra proprio che assomiglierà, per valanga di sangue simulato, all'imminente *Blood*. Visto il successo ottenuto con il precedente *Duke Nukem 3D*, siamo tutti ansiosi di vedere questo nuovo *Shadow Warrior*.

Duelli meccanizzati

Finora, nel campo delle simulazioni di Mech, i giganteschi mezzi da combattimento robotici la dominatrice incontrastata è sempre stata la serie *MechWarrior* della Activision, attualmente ferma a *MechWarrior 2: Mercenaries*. L'unico tentativo di spodestare l'Activision dal trono di questo genere di simulazioni è stato compiuto da *EarthSiege* della Sierra, che nonostante sia già arrivato nello spazio di tre anni al secondo episodio, non è però riuscito nel suo scopo essenzialmente a causa di un sistema di controllo molto meno realistico di quello dell'Activision e di una difficoltà intrinseca delle missioni troppo sbilanciata. Tuttavia, la situazione sembra destinata a cambiare in quanto la Sierra ha annunciato *EarthSiege 3: Future Wars*, il terzo episodio della saga che, memore dei difetti dei "genitori" dovrebbe risultare più giocabile e divertente, oltre che un vero spettacolo per gli occhi. *EarthSiege 3*, infatti, utilizzerà un engine di gioco completamente ridisegnato che sfrutterà a fondo le capacità di ogni singolo PC, oltre che la maggior parte delle schede acceleratrici, 3Dfx in testa. Un'altra novità di *E3* è data dal fatto che il giocatore potrà controllare non solo i Mech (che in questa saga vengono chiamati, con molta fantasia, Herc), ma anche veicoli corazzati cingolati, mezzi volanti, e così via, allargando il respiro della simulazione. In secondo luogo, potrete scegliere di schierarvi per qualsiasi delle tre fazioni in lotta, ovvero le Corporazioni Umane, i Ribelli (altrettanto umani) e i robotici Cybrid.







Gli alieni sono tornati!

Per vostra fortuna, a difenderci ci sono i marine pronti a tutto di *X-COM: Apocalypse*, ovvero il terzo episodio della celebre saga iniziata da *UFO: Enemy Unknown*. La differenza principale rispetto ai primi due episodi è data dal nuovo sistema di combattimenti, che ora sono in tempo reale. State torcendo il naso perché preferite il vecchio sistema? Beh, non preoccupatevi, perché la Microprose ha inserito la possibilità di giocare anche con il sistema a turni! Ne sapremo di più a luglio.





Ancora Guerre Stellari

Ancora Guerre Stellari. La Lucas Arts ha annunciato la prossima conversione di *Shadow of the Empire* per PC da Nintendo 64, specificando che non verrà inserito nessun tipo di supporto multiplayer. Questo fa pensare che *Shadow of the Empire* sarà più un *Rebel Assault 3* che un concorrente di *Dark Forces*.

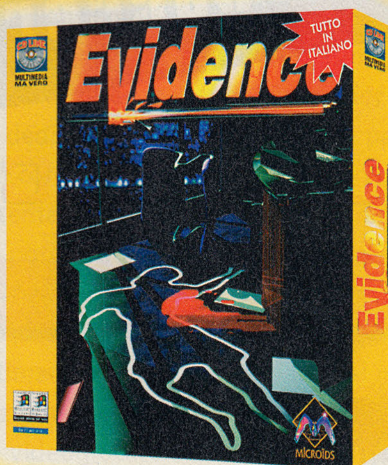
È USCITO EVIDENCE.

PIÙ GIALLO DI QUESTA PAGINA.

Chi ha ucciso Sara Hopkins? Naturalmente secondo la polizia e la TV Locale, il colpevole sei tu. E ti restano solo poche ore per svolgere le tue indagini, mettere insieme tutti gli indizi e scoprire il vero assassino.



Evidence è il perfetto mix tra un gioco d'azione, con addirittura inseguimenti in auto velocissimi, e un vero e proprio giallo intrigante pieno di indizi e di spettacolari



animazioni 3D in tempo reale, che ti terrà incollato al computer con il fiato sospeso.





MULTIMEDIA MA VERO.

IL MIX PERFETTO TRA L'AZIONE E L'INVESTIGAZIONE.

MEDIUM SRL (DIV. CD LINE) - VIA TORTONA 15 - MILANO - TEL. 02/89405533 - FAX 02/89404331



Lo Sport Preferito dagli italiani arriva dall'Inghilterra

SOLIDO...

STUPEFACENTE...

AVVINCENTE...







...diventera' il tuo passatempo preferito... ...o quasi!!!



IL CALCIO SECONDO...



CD-ROM

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
PENTIUM 90,
16Mb RAM,
LETTORE CD-ROM 2X,
SOUNDBLASTER COMPATIBILE.

£ 59.900

Numero Verde 167-821177



LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it

Sparatorie, calcio e battaglie spaziali



Le ragioni per inserire un CD-ROM in una rivista possono essere molteplici, come del resto molteplici sono gli utilizzi di un computer. Il CD-ROM di GMC vuole essere un'occasione per provare i giochi prima di acquistarli, divertirsi senza spendere molto e fornire ai lettori una serie di servizi, quali aggiornamenti del software e livelli aggiuntivi, impossibili da realizzarsi altrimenti.

Nel CD di questo mese siamo riusciti a inserire molti demo dei giochi provati sulla rivista. In questo modo, oltre a leggere cosa pensiamo dei nuovi giochi, potrete provarli di persona e formarvi un'opinione più precisa. A differenza del mese scorso, in cui avevamo dedicato la maggior parte del CD ai giochi di corse, questo mese abbiamo pensato di accontentare un pubblico più eterogeneo. Sul CD potete trovare un gioco di calcio, *Kick Off 97* e *Theatre of Pain*, un titolo per gli amanti dei piacchiaduro, in cui potrete vivere dei combattimenti avvincenti fra i due lottatori a disposizione *Outlaws*, invece, è perfetto per i videogiocatori dal grilletto facile, amanti delle ambientazioni western.

Darklight Conflict vi stupirà con una grafica tridimensionale in alta risoluzione, impreziosita da effetti di luce assolutamente spettacolari. Provare per credere!

Questi sono solo alcuni dei giochi sul nostro CD, ma nelle pagine che seguiranno troverete un elenco completo di istruzioni.

Come dicevamo, comunque, il CD-ROM non vuole essere unicamente una raccolta di giochi, ed è per questo motivo che vi trovano spazio numerosissimi programmi di aggiornamento per la maggior parte dei titoli di maggior successo, utility per aggiornare *Grand Prix 2* al campionato 1997, diversi livelli per *Quake* e tutto l'occorrente per collegarsi alla Microsoft Gaming Zone.

Seguite attentamente le istruzioni e divertitevi con il CD-ROM di Giochi per il mio computer. Arrivederci al mese prossimo, stiamo preparando diverse sorprese che siamo sicuri soddisferanno la vostra voglia di divertimento.

UTILIZZO DEL CD-ROM CON WINDOWS 95

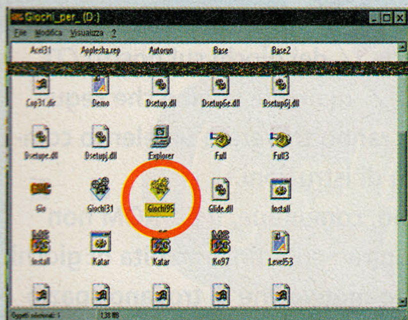
In Windows 95 il programma di consultazione del nostro CD-ROM dovrebbe partire automaticamente all'inserimento del CD nell'apposito lettore. Se questo non dovesse verificarsi, potreste avere l'opzione di Autoplay disattivata. In tal caso, la procedura da utilizzare è la seguente:



1 Cliccate con il mouse sull'icona "Risorse del computer" che dovreste trovare in alto a sinistra sulla scrivania del vostro computer.



2 Nella finestra che si aprirà, fate doppio clic sull'icona che rappresenta il CD-ROM.



All'interno della finestra che visualizza il contenuto del CD-ROM cercate il file chiamato "Giochi95", caratterizzato dall'icona di un proiettore. A questo punto fate doppio clic su questa icona e il programma di consultazione del CD-ROM si avvierà.

UTILIZZO DEL CD-ROM CON WINDOWS 3.1

Sebbene la maggior parte dei giochi presenti sul CD-ROM vadano giocati da DOS o da Windows 95, se vorrete visualizzare il programma di consultazione del CD-ROM da Windows 3.1 eseguite la seguente procedura:

1. Inserite il **CD-ROM** nell'apposito lettore e avviate **Windows 3.1.**
2. Nel **Program Manager** andate con il mouse nel menu **"File"** e premete una volta il pulsante sinistro del mouse. **Selezionate** la voce **esegui** e premete nuovamente una volta il pulsante sinistro per **attivarla.**
3. Nella finestra che si aprirà utilizzate il bottone **"Sfoglia..."**.
4. Nella finestra **"Sfoglia"** andate nel menu a discesa "Drives" e selezionate la lettera associata al CD-ROM (di solito è "D:").
5. Nella finestra che apparirà, dall'elenco di destra selezionate il file **"Giochi31"**.
6. Di nuovo nella finestra **"Esegui"** premete il bottone **"OK"** e il gioco sarà fatto.



INSTALLAZIONE DEI DRIVER DIRECTX

Alcuni dei titoli contenuti sul CD di questo mese richiedono l'installazione dei driver DirectX per Windows 95. Si tratta di programmi che sono stati studiati e sviluppati per permettere un'esecuzione più veloce di giochi e prodotti multimediali sotto Windows 95, grazie a un accesso diretto all'hardware del vostro PC. Tuttavia, i driver DirectX più datati e quindi superati non sono compatibili con alcune schede grafiche più recenti, e dato che sovrascrivono i driver standard di Windows 95, possono danneggiare la vostra configurazione e forzarvi a un display di soli 16 colori. Per evitare questo problema, Giochi per il Mio Computer ha preso alcune precauzioni. In primo luogo, sul CD troverete la versione più aggiornata dei driver DirectX, che vi consigliamo di installare in ogni caso. Alternativamente, in caso di problemi di visualizzazione, vi consigliamo di accedere a Windows 95 in modalità protetta. Per riuscirci, premete F8 in fase di avvio del computer per far apparire il menu di partenza, e selezionando la voce corrispondente (avvio in modalità protetta). Una volta caricato Windows 95, cliccate con il pulsante destro del mouse in un punto vuoto dello schermo, e selezionate "Proprietà" dal menu che avete appena fatto apparire. Selezionate poi "Impostazioni", e "Cambia tipo schermo". A questo punto, potrete selezionare il driver appropriato a seconda della vostra scheda. Se questo procedimento non dovesse dare i risultati aspettati, avviate Windows 95 normalmente. Una volta caricato il sistema operativo, selezionate "Panello di Controllo" e poi "Nuovo hardware", in modo da costringere Windows 95 a ricercare direttamente la scheda grafica presente nel vostro PC. A volte, è necessario eliminare i driver presenti: selezionate "Proprietà di Sistema" e poi "Profili Hardware" per poter accedere al menu che vi consente di rimuovere i vecchi driver. Nota: in casi in cui la situazione sia particolarmente grave, fortunatamente assai rari, potrebbe essere necessario dover riinstallare completamente il sistema operativo Windows 95. Tenete questo in mente prima di installare DirectX.

UTILIZZO DEL CD-ROM CON WINDOWS 95

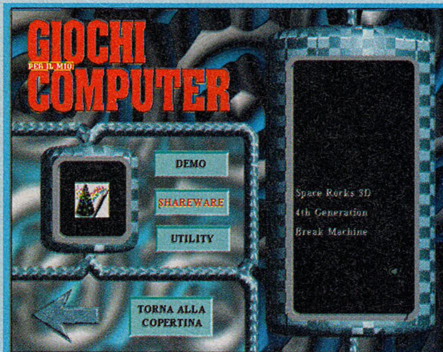
Nella realizzazione dell'interfaccia di consultazione del nostro CD-ROM abbiamo pensato di realizzare qualcosa di immediato e semplice da utilizzare; che vi consentisse di giocare con pochi clic del mouse.



Questa è la schermata introduttiva. Da qui potrete scegliere se accedere alla nostra schermata di consultazione oppure (ma ve lo consigliamo solo se siete esperti) di esplorare liberamente il CD-ROM, andando a curiosare fra le varie directory.



Il menu dedicato ai demo è senza dubbio quello che vorrete consultare per primo. Da questa schermata solo qualche clic del mouse vi separa dai giochi che abbiamo preparato per voi. Notate il pulsante in basso per tornare alla copertina.



Le schermate che vedete a lato sono relative ai giochi shareware e alle utility che abbiamo inserito sul CD. Particolarmente interessanti il programma Paintshop Pro, un potente strumento di fotoritocco e visualizzazione di immagini, e Winzip, un utility per la gestione di file compressi.



GRAFICA STRABILIANTE

Grafica 3D in tempo reale
Risoluzione 640x480
16 bit per 65.000 colori
30 immagini al secondo



MUSICHE ORIGINALI

Effetti sonori in Dolby Stereo™

CIRCUITI ED AUTO

12 circuiti iniziali
più diversi altri nascosti/bonus
8 auto modificabili
4 ambienti di corsa diversi
e 3 livelli di difficoltà.

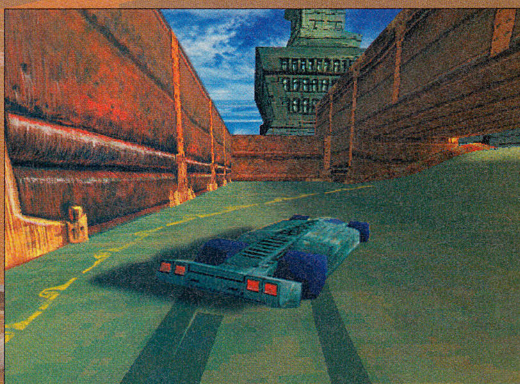


REQUISITI TECNICI

PC Pentium 120 MHz
16 MB ram
Lettore cd-rom 4x
Windows 95™

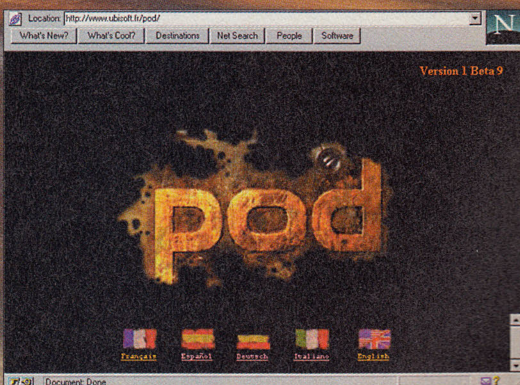
MMX

Il primo gioco progettato per girare anche sui nuovi processori MMX della Intel™ che permettono una velocità ed una resa 3D fantastica, nonché un sonoro senza precedenti (32 voci mixate per un rombo del motore sensazionale)



INTERNET

Possono giocare fino a 8 giocatori contemporaneamente grazie all'on-line (link, modem o rete). È anche possibile collegarsi ad Internet e scaricare gratuitamente nuovi circuiti e nuove auto. Potrai anche registrare il tuo tempo nella tabella dei record di tutto il mondo!



COMPLETAMENTE IN ITALIANO

KICK OFF 97

Maxis

Pentium 75, 8 MB di RAM, MS-DOS

Installate il demo e poi lanciatelo dalla nostra interfaccia. Una volta caricato, selezionate le opzioni dello schermo e assicuratevi che il campo sia di dimensioni medie ("medium pitch") e che il fuorigioco ("offside") sia su "yes". Dopodiché, non vi resta che prendere il joypad e iniziare a giocare.

Tastiera
Controllo direzionale – Tasti cursore
Pulsante A – CTRL destro
Pulsante B – SHIFT destro
Modalità di gioco – Barra spaziatrice
Visuali – da F5 a F8

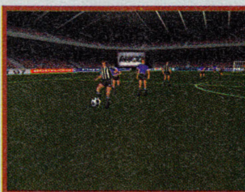
Controlli Generici
Pulsante A – Tiro
Pulsante B – Passaggio

Tiri particolari
Rimessa laterale – Pulsante A + Direzione
Punizione – Spostate il bersaglio sul giocatore a cui volete tirare e premete il pulsante A.
Calcio d'angolo - Spostate il bersaglio sul giocatore a cui volete tirare, scegliete la direzione e premete il pulsante A.
Calcio di Rigore – Pulsante A + direzione/elevazione.
Parare un Rigore – Premete A + direzione/elevazione.
Uno-Due – Premete il pulsante B due volte contemporaneamente alla direzione voluta.

Aftertouch e mosse speciali

Tenendo premuti i pulsanti A o B più a lungo del normale, stabilirete l'altezza dal passaggio/tiro/rimessa.
Tirare la palla e poi correre nella stessa direzione – Premete i pulsanti A e B contemporaneamente.
Colpo di Tacco – Premete il pulsante B e verso il basso.
Aggiungere elevazione alla palla in volo – Utilizzate il tasto verso l'alto dopo aver lanciato la palla.
Diminuire l'elevazione alla palla in volo – Utilizzate il tasto verso il basso dopo aver lanciato la palla.
Colpo di Testa – Premete il pulsante A (quando la palla è ad altezza viso).
Tuffo di testa – Premete il pulsante A + direzione.
Scivolata – Premete il pulsante A (quando la palla è ad altezza dello stomaco).
Rovesciata – Premete il pulsante B (quando la palla è sopra lo stomaco).
Tiro al volo – Premete B (quando la palla è sopra l'anca).

Mosse difensive
Entrata corta – Premete il pulsante B.
Entrata laterale – Premete il pulsante A + direzione.
Entrata "sporca" – Premete il pulsante A + B + direzione.
Sprint difensivo – Premete il pulsante B + direzione.



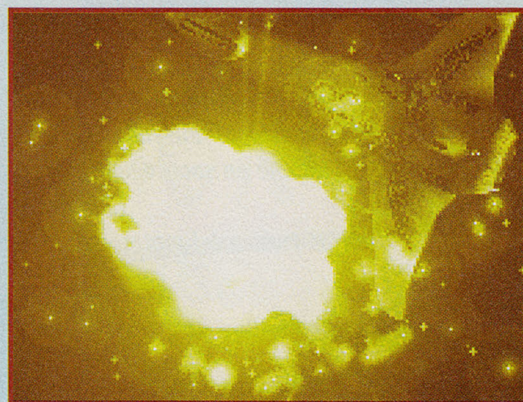


DARKLIGHT CONFLICT

Electronic Arts

Pentium 90, 8 MB di RAM, MS-DOS





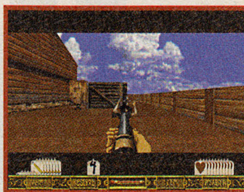
Darklight Conflict è uno dei pochi concorrenti validi di *X-Wing vs TIE Fighter.* In questo nuovo gioco della Electronic Arts verrete messi alla guida di un caccia spaziale, e dovrete cavarvela tra decine di nemici e una miriade di esplosioni. Gli effetti speciali sono forse la caratteristica più interessante di *Darklight Conflict*, dato che potrete ammirarne di stupendi anche su un "normale" Pentium non equipaggiato con schede grafiche 3D acceleratrici. Dopo aver installato il gioco, selezionate la schermata delle opzioni, che vi permetterà di personalizzare i controlli. Il sistema di controllo migliore è sicuramente quello di utilizzare una combinazione di joystick e tastiera, anche se potete scegliere di utilizzare solo quest'ultima.
Se decidete di cambiare l'impostazione dei tasti di controllo, a volte capiterà che il programma non accetti i nuovi controlli. Per ovviare a questo problema, digitate il nuovo tasto velocemente, non appena vi viene richiesto dal computer.
Quando sarete pronti per decollare, potrete selezionare la modalità arcade o quella avventura. Nel primo caso, dovrete limitarvi ad affrontare ondata dopo ondata di caccia nemici. Nel secondo, dovrete invece intraprendere una piccola campagna, formata da una serie di missioni collegate una all'altra. Seguite i consigli del vostro comandante per riuscire a cavarvela in ogni situazione.
Una volta nello spazio, dovrete tenervi sempre pronti all'inevitabile scontro. Se tenete attivati gli scudi, non potrete utilizzare l'arma principale, ma solo i blaster normali, e allo stesso tempo gli scudi consumeranno parte della vostra energia (indicatore in alto a destra). Quindi utilizzateli solo quando servono. E fate attenzione alle vostre spalle!



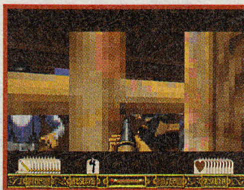
THEATRE OF PAIN
Mirage
Pentium, 16MB RAM, MS-DOS

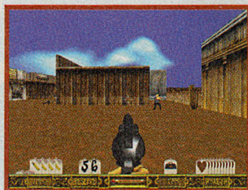
Nonostante negli ultimi tempi siano usciti diversi picchiaduro in 3D (come *Toh Shin Den*), la Mirage dimostra che il tempo dei picchiaduro in 2D non è affatto finito. In questo demo, in cui è inclusa la possibilità di giocare contro un amico, potrete quindi ammirare la grafica e la violenza allo stato puro di *Theatre of Pain*. Il demo gira direttamente da CD, ma sul vostro hard disk verrà creata la directory "MIRAGE" in cui verranno salvati i vostri punteggi e il vostro setteggio personalizzato.

OUTLAWS
Lucas Arts
Pentium 75, 16MB RAM, Windows 95, Direct X



Nel demo di *Outlaws* dovrete avventurarvi in una tipica cittadina western alla ricerca dei delinquenti che spadroneggiano senza pietà e affrontarli in un duello all'ultimo sangue. Se ne volete sapere di più, leggete la nostra recensione a pag. 72. Per installarlo, accedete al nostro programma di consultazione e selezionate "installa". Una volta completata l'installazione, lanciate il gioco. Dal menu principale potrete personalizzare i tasti di controllo.





YODA STORIES
Lucas Arts
486/66, 8 MB di RAM, Windows 95

Nelle oscure paludi di Dagobah, il Maestro Jedi Yoda ha trovato un nuovo studente, ovvero Luke Skywalker in persona. Impersonando il mitico protagonista della trilogia cinematografica, dovrete risolvere i test a cui il vostro maestro vi sottoporrà avventura dopo avventura. Yoda vi fornirà infatti solo una parte di ciò di cui avete bisogno per superare e battere il Lato Oscuro, il resto sta a voi. I controlli sono estremamente semplici, dato che è tutto guidato via mouse. Spostate il mouse intorno al nostro eroe per scoprire in quali direzioni potete procedere, mentre sulla destra potrete trovare l'inventario completo di Luke. In basso a destra troverete invece una finestrella dove potrete posizionare l'oggetto attivo – normalmente, un'arma. Prendete quindi con voi R2D2, e mettetevi alla ricerca di Yoda. In questo demo, è possibile esplorare due pianeti, Dagobah e Neshtab.

SPEEDSTER
Metropolis
Pentium, 8 MB di RAM, Windows 95

Dai creatori di *Destruction Derby*, un nuovo arcade in cui dovrete mettervi ai controlli di una macchina da corsa, scelta tra una jeep o una cromata Porsche, e correre come dei pazzi (come al solito...). Una volta installato il gioco, selezionate l'opzione a singolo giocatore, decidete il livello di difficoltà (novizio, intermedio o impossibile), se utilizzare il sistema autofrenante (autobraking) e il tipo di corsa ("high performance" per il tipo Porsche, "heavy metal" per utilizzare le Jeep). Nella schermata successiva potrete scegliere quale macchina utilizzare. Nel nostro demo, potrete scegliere solo una macchina per stile di corsa, e decidere solo il sistema di sterzata tra normale, sovrasterzato e rigido. Infine, passerete alla schermata dei percorsi, che però nel caso del nostro demo è presente solo una pista, Atlantic Trail.
Per prendere il controllo del vostro mezzo, utilizzate le frecce direzionali – freccia verso l'alto per accelerare, verso il basso per frenare, e le due frecce laterali per sterzare.

KATHARSIS
Metropolis
Pentium, 8 MB di RAM, MS-DOS

Katharsis è uno dei migliori cloni del classico sparatutto *Defender* attualmente in circolazione. Dovrete controllare la vostra astronave spostandovi a destra e a sinistra e eliminando il maggior numero possibile di nemici. In questo demo, sono inclusi due livelli completi in cui potrete sfogare la vostra furia distruttiva. Trattandosi di un gioco nativo per MS-DOS è preferibile lanciarlo da questo sistema operativo, seguendo le istruzioni fornite dalla nostra interfaccia.

PANDEMONIUM
Crystal Dynamics/BMG
Pentium 75 (consigliato un 133), 16MB di RAM, Windows 95

Pentium 75 (consigliato un 133), 16 MB di RAM, Windows 95
Troverete la recensione di *Pandemonium* su questo stesso numero di Giochi per il Mio Computer, a pagina 54. È uno dei migliori giochi di piattaforme esistenti per PC, e quindi vi consigliamo di provare questo demo, in cui potrete esplorare un intero livello del gioco finale. Ricordatevi che per eliminare i nemici dovrete compiere un salto e atterrare sulle loro teste! I controlli sono:

"A" per andare a sinistra
"S" per andare a destra
Barra Spaziatrice per saltare
X per inginocchiarsi







PREZZI IVA INCLUSA

INFO TECA



Arezzo		Via Piave, 24/26	Tel. 0575/905890
Cagliari		Via Sonnino, 9	Tel. 070/662895
Catania	S. Gregorio di Catania	Via Adige, 6/r	Tel. 095/7179022
Cosenza	Rossano Scalo	Via Cosenza, 1	Tel. 0983/516016
Catanzaro		Viale Pio X, 236/238	Tel. 0961/721173
Firenze	Scandicci	Viale R. Paoli, 11/13	Tel. 055/255400
Firenze		Viale Europa, 96	Tel. 055/6580990
Firenze	Borgo S. Lorenzo	Via Pananti, 24/28/30	Tel. 055/8494387
Grosseto		Via Po, 34	Tel. 0564/413600
Imperia	Sanremo	Via della Repubblica, 38	Tel. 0184/506500
La Spezia		Viale Italia, 366	Tel. 0187/513699
Latina		Via Nervi, 254	Tel. 0773/603355
Lucca	Viareggio	Via Ugo Foscolo, 2	Tel. 0584/30727
Livorno	Piombino	Via Ferrer, 37	Tel. 0565/224348
Milano		Via Bonnet, 11	Tel.02/654744
Milano	Cesano M.no	Via P.zza V. Veneto, 5	Tel. 0362/545447
Milano	Legnano	Via Saronnese, 16	Tel. 0331/598940
Napoli	Mariglianella	Via Nuova Variante 7 Bis,17	Tel. 081/8412828
Foligno	S. Eraclio	Via Santocchia, 14/18	Tel. 0742/670647
Pisa		Via A. Vespucci, 60	Tel. 050/40215
Pistoia		Via Fermi, 84/B	Tel. 0573/935098
Reggio Calabria		C. so Vitt. Emanuele III, 29	Tel. 0965/814055
Rieti		Via delle Orchidee, 21/23	Tel. 0746/271990
Roma	Centro Com.le Le Torri	Via Asperini Amico, 388	Tel. 06/20630739
Salerno	Battipaglia	Via Domodossola - L.go Venosa	Tel. 0828/303581
Savona		Via Quarda Superiore, 30/32	Tel. 019/856601
Siena		Via A. Sclavo, 19	Tel. 0577/287401
Siena	Abbadia S. Salvatore	Via Serdini, 3/5/7	Tel. 0577/779396
Udine	Latisana	Via Vendramin, 84	Tel. 0431/521193
Viterbo	Acquapendente	Via Roma, 82	Tel. 0763/730004
Varese	Castiglione Olona	Via C. Battisti, 3/B19m	Tel. 0331/824767
Vibo	Valentia	Via Affaccio, 71	Tel. 0963/991030

INFOTECA Point



L'Aquila		Via Strinella, 4 C/D	Tel. 0862/64160
Napoli	Pomigliano d'Arco	P.zza Primavera, 31	Tel. 081/8038560
Pescara		Via Milano, 77/6	Tel. 085/4223939

IN ROSSO LE NUOVE APERTURE!

AFFILIATI A INFOTECA!

per Informazioni Affiliazioni

TEL. 055 8940153

IN APERTURA

Foggia, Ragusa, Palermo, Montecatini

INFO TECA



COMPRI A GIUGNO PAGHI DA SETTEMBRE!

IN COLLABORAZIONE CON PRESTITEMPO

I LOVE Hit!

Mini Tower, *CPU CYRIX 200+*,
Hard Disk E-IDE 2,1 GB, RAM 16MB exp. 512 MB, 2 DIMM
Scheda madre Chipset Intel Triton II VX
con architettura ISA-PCI, Memoria Cache 512 KB,
Scheda grafica PCI 1 MB esp. 2MB,
Floppy da 3,5", mouse, tastiera italiana,
Monitor 14" 1024x768 N.I., CD ROM 12X
Corredo Software: WIN95, Antivirus PC Cillin 95 Lite.



2.260.000 IVA INCLUSA

Un amore di PC!

Offertissima!



HEWLETT® PACKARD





HP Vectra 500 Serie 300

Processore AMD/133 MHZ, HDD 1.2 GB,
16 MB EDO RAM, Monitor 14" INCLUSO
GARANZIA 3 ANNI
di cui il primo On-Site ed in più 90gg di assistenza telefonica gratuita!

L. 2.245.000 IVA INCLUSA



LEXMARK

L. 299.000 IVA INCLUSA

JETPRINTER 1020
Stampante a colori a getto d'inchiostro termico, risoluzione 600 x 300, incluso nella scatola troviamo cartuccia a colori, confezione di carta per iniziare, software ColorFine2, Lexmark Workshop CD.

EPSON



STYLUS COLOR 400
Stampante a getto d'inchiostro a colori a 720 dpi su carta comune. Stampa in B/N sino a 4ppm, a colori sino a 3ppm. Windows Draw! di Micrografx incluso!

L. 599.000 IVA INCLUSA

PREZZO NUOVO



HP Deskjet 820CXi
Stampante a colori PROFESSIONALE!

L. 679.000 IVA INCLUSA

Chi ama scegliere... viene da noi!

Da noi trovi tutti gli accessori per il tuo PC!

INFO TECA

Kodak digital science



La più economica sul mercato!

L. 449.000 IVA INCLUSA

DC20
Facile e veloce. Compresi software per il ritocco e l'elaborazione delle immagini. Risoluzione (493 x 373).

Crusader SCANNER A COLORI



SCHEDA SCSI INCLUSA

INCREDIBILE LA FEDELTÀ DEI COLORI COME IL PREZZO!

L. 449.000 IVA INCLUSA

Scanner Crusader
Scanner piano formato A4, risoluzione massima 4800 dpi, velocità 12 sec. (300 dpi A4 a colori), 24 bit, 16.77 milioni di colori, interfaccia SCSI/US.

Trust COMPUTER PRODUCTS



L. 199.000 IVA INCLUSA

Handy Scan Colour
Risoluzione massima 1600 dpi, 24 bit 16,8 molioni di colori. Ampiezza di scansione 105 x 300 mm. Scheda interfaccia inclusa. Software Wordlinx OCR per il riconoscimento dei testi. Software iPhotoStacker per l'elaborazione delle immagini. Compatibile TWAIN

L. 25.000 IVA INCLUSA

Joyfighter 100 plus
Joystick robusto e maneggievole
a 4 pulsanti con funzione turbofire disattivabile



L. 169.000 IVA INCLUSA

Wacky Kids Pad
Tavoletta da disegno
Stilo a penna con un pulsante
Pulsante supplementare
Software educativo e ricreativo Kid Pix.

L. 89.000 IVA INCLUSA

Soundwave 240 3D
Potente sistema di casse acustiche a due vie
Controllo volume. Controllo alti e bassi
Amplificatore, Picchi da 240 W

matrox



PREZZO NUOVO

L. 266.000 IVA INCLUSA

Mystique
Processore proprietario a 64 bit, funzionalità accellerate per Colore reale, Video, 3D e Dos. Memoria superveloce a doppio accesso, Windows Ram (WRAM). Risoluzioni fino a 1280x1024 a 256 e 16,7 milioni di colori. Schede base a 2 Mb ed a 4 Mb. Giochi a 3D inclusi.

digicom

GALILEO
Videoconferenza su PC
composta da telecamera digitale a colori ad alta integrazione, da un software e da una cuffia con microfono. Collegabile tramite la porta parallela del PC.

L. 499.000 IVA INCLUSA

L. 375.000 IVA INCLUSA

LEONARDO 33600
Modem/Fax Esterno
È un Fax che opera fino a 33600 bps e che digicom propone come soluzione telematica per la *multimedialità*; progettato per garantire le massime prestazioni e la più alta affidabilità, è omologato P.P.T.T.

iomega



L. 329.000 IVA INCLUSA

Iomega zip
Un sistema di memoria di massa personale ed economico per salvare, organizzare e trasportare i vostri dati!

LOGITECH



WingMan Warrior
Tastierino di controllo per giochi 3D con manopola rotante a 360°. Manovrabilità e precisione di tiro eccellenti. Comando Throttle per gestire la sensibilità di rotazione. Comando Rudder per i recenti giochi Windows 95 che lo richiedono.

L. 149.000 IVA INCLUSA

GRAVIS



GamePad Pro
Più di 10 bottoni, controlli per 2 giocatori! Facile connessione Plug & Play, calibrazione automatica.

L. 79.000 IVA INCLUSA

LEADER



Hunter Hunted
In una lotta all'ultimo sangue non importa chi sia il cacciatore e chi la preda. Importante sopravvivere!



Diablo
Atmosfere sulfuree e sortilegi. Scegliete i panni del personaggio preferito e sfidate la sorte.

COMPUTER COMFORTS TUCANO





Mouse Pad per tutti i gusti!





L. 10.900 IVA INCLUSA

TECA

AST COMPUTER
Canon
COMPAQ
COREL
CREATIVE CREATIVE LABS
digicorp
digital
digicom
EIZO
EPSON
FUJITSU
HEWLETT PACKARD
océ
HIT COMPUTER
IBM
iomega
LEXMARK
VideoOnLine
LOGITECH
Microsoft
3M
NEC
KOSS
Panasonic
PHILIPS
RANK XEROX
SIEMENS NIXDORF
sunnyline
SYMANTEC.
TEXAS INSTRUMENTS
TOSHIBA
Trust COMPUTER PRODUCTS
ZENITH DATA SYSTEMS

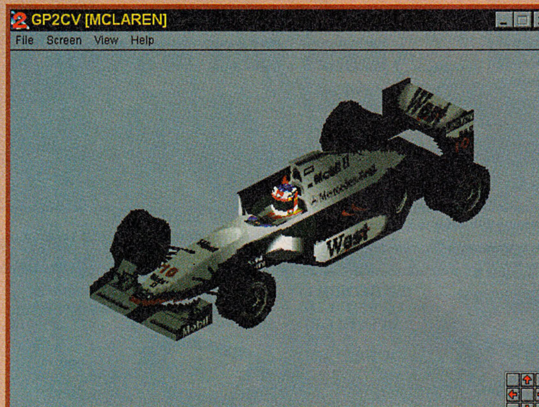
*Prezzi IVA INCLUSA - Salvo esaurimento scorte. Soggetti in qualsiasi momento a possibili variazioni.

GP2 Campionato '97

Le migliaia di fan che tuttora stanno trascorrendo ore e ore alla ricerca dei settaggi migliori per *Grand Prix 2* saranno sicuramente interessate al contenuto della directory "GP2" sul nostro CD. Nella sottodirectory "1997", troverete una serie di file che aggiorneranno macchine e piloti di *GP2* alla stagione 1997, per utilizzarli seguite la seguente procedura:

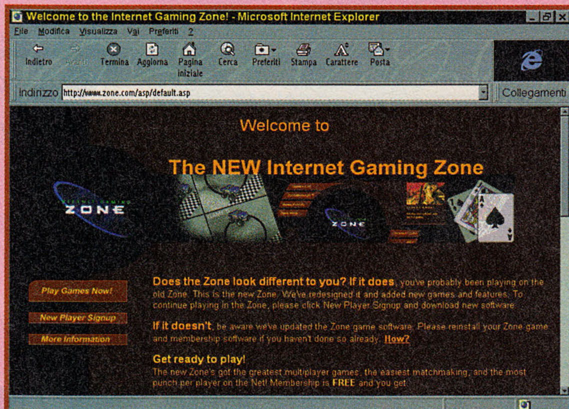
1. Realizzate delle copie di backup dei file JAM e GP2.EXE in caso desideriate tornare alle vecchie impostazioni.
2. Create una nuova directory 97CARSET all'interno della directory di GP2. Lo potrete fare tramite Windows 95, oppure in DOS con il comando MD 97CARSET.
3. Copiate i file dal CD alla directory che avete appena creato.
4. Lanciate il file 97.BAT.

Per gli esperti, poi, nelle directory "Editor" e "3Dview" sono presenti due programmi per Windows 95 che consentono, rispettivamente, di modificare tutti i parametri di *GP2* e di visualizzare con un'anteprima tridimensionale le vetture modificate con i nuovi colori (qui a destra potete ammirare la nuova livrea della McLaren).



Internet Gaming Zone

Il sito della Microsoft dedicato ai giochi via Internet richiede l'ultima versione di Internet Explorer, oltre a due file aggiuntivi di dimensioni ragguardevoli necessari per la registrazione del proprio nome e l'utilizzo dei giochi. In questo numero di GMC abbiamo provato per voi i due nuovi titoli della LucasArts, che ha recentemente stretto un accordo con Microsoft per sfruttare la IGZ. Per risparmiarvi un bel po' di tempo, abbiamo incluso sul nostro CD, nella directory "Intern_1", la versione 3.02 di Internet Explorer in italiano, il file dedicato alla Gaming Zone e il sistema di riconoscimento degli utenti di Microsoft.
Per installarli, vi basterà farci doppio clic, la procedura è poi completamente automatizzata.



Shareware

4TH Generation
Webfoot Technologies
486DX, 8 MB di RAM, MS-DOS

Uno sparatutto a scorrimento laterale in cui dovrete vedervela con dei boss di fine livello davvero enormi. Sul CD è inclusa la versione completa con grafica e sonoro "Deluxe"!

Break Machine
486DX, 8 MB di RAM, MS-DOS

Si tratta di un ottimo clone del classico *Break Out*, in cui dovete respingere una pallina che cade verso il fondo dello schermo con una racchetta di dimensioni non troppo generose. In questa versione completa di *Break Machine* potrete affrontare ben 50 livelli diversi, arricchiti da numerosi bonus, alcuni dei quali sono davvero antipatici, come ad esempio quello che vi inverte i controlli!

Space Rocks 3D
Elpin Systems
Pentium, 8 MB di RAM, Windows 95, DirectX

Un'altra versione "moderna" di un classico del passato. *Space Rocks 3D* è un clone del mitico *Asteroids*,uno dei primi giochi mai creati per console e computer. Dovrete districarvi a bordo della vostra astronave tra una miriade di asteroidi che puntano minacciosamente verso la prua del vostro mezzo. Questa versione sfrutta a fondo i driver DirectX per creare degli effetti grafici particolarmente azzeccati.

REDNECK RAMPAGE

Metropolis

Pentium 90, 16 MB di RAM, MS-DOS

Un gioco davvero strano, anche se sicuramente divertente. Dovrete andare in giro per una cittadina degli Stati Uniti a uccidere polli di ogni tipo – meglio evitare di sparare agli Americani (d'altra parte, ci pensano da soli...). Buona caccia!

PATCH PER SCHEDE 3D

All'interno della cartella 3Ddriver troverete altre cartelle, suddivise per marca di acceleratore 3D. Ciascuna contiene un buon numero di patch (pezze) per modificare i giochi e renderli compatibili con la vostra scheda. Molti file sono disponibili con l'estensione .ZIP, e per utilizzarli dovrete utilizzare l'utility WinZip che vi forniamo sul CD-ROM. È presente anche la versione Direct3D di *MDK*.



™





L'ANTICA CITTÀ
EGIZIANA DI KARNAK
È STATA CATTURATA
DA MISTERIOSI POTERI.

Exhumed

LE FORZE MILITARI SONO ENTRATE NELLA VALLE...

...NESSUNA HA FATTO RITORNO

BMG INTERACTIVE
VIA BERCHET, 2 - MILANO - TEL 02/8881 FAX 02/8881.2214
A UNIT OF BMG ENTERTAINMENT

MACCHINE DEL MESE

Potere Nero

IBM Aptiva 57S

PENTIUM 200 MHz MMX

• **PRODUTTORE:** IBM • **TELEFONO:** 167017001 • **PREZZO:** L.6.900.000

IL NUOVO APTIVA COMPRENDE TUTTE LE CARATTERISTICHE DEL SISTEMA IDEALE. A DIRE IL VERO ALCUNE DI ESSE NON CE LE SAREMMO NEPPURE ASPETTATE, MA SAPPIAMO CHE QUANDO SCENDE IN CAMPO IBM NIENTE È DATO PER SCONTATO.

Eccoci davanti al nuovo nato in casa IBM, due robusti scatoloni contengono l'intero sistema e già si distinguono da tutto quello che sinora abbiamo visto. Ogni componente è accuratamente imballato al loro interno e l'aspetto è quello di un equipaggio pronto a partire per la Parigi-Dakar. Nell'assemblare tastiera, mouse e quant'altro, ci imbattiamo ben presto in un elemento del tutto sconosciuto. L'unità centrale ha una specie di satellite, collegato con un lungo cavo, destinato ad ospitare CD e dischetti e ad alloggiarsi sotto al monitor. Già, chi usa un Aptiva 57S avrà poche occasioni di vedere il solito computer, che in questo caso assomiglia a un monolito nero; il satellite sotto al monitor legge floppy e CD, oltre ad ospitare il tasto di accensione e i collegamenti standard. A pensarci bene il fortunato possessore del nuovo Aptiva non dovrà neppure vedere le casse audio, che sono integrate nel monitor, anch'esso rigorosamente nero; il microfono è addirittura invisibile, mentre si vede molto bene il subwoofer da mettere sul pavimento.



Pochi minuti per assemblarlo

Ogni cavetto dispone di un connettore dello stesso colore della sua presa, oltre ad ospitare un disegno del tipo di periferica alla quale appartiene. Quello che abbiamo davanti è insomma esattamente ciò che viene detto "computer facile da assemblare". Il risultato è che in dieci minuti di orologio il nostro sistema è già in funzione e perfettamente configurato. Ancora prima di cominciare la nostra sequenza di prove siamo positivamente impressionati dalle prestazioni del monitor MM 70 da 17 pollici, dopo un paio di regolazioni fatte quasi distrattamente ci troviamo a viaggiare a una risoluzione di 1024 per 768 punti a 65000 colori alla bella frequenza di 85 Hertz. A questa risoluzione nessun componente mostra alcuna fatica e lo scorrimento delle immagini tridimensionali supera in velocità e definizione molti dei sistemi provati. Nell'Aptiva 57S è compreso un modem a 33,6 Kbps dotato della funzione DSVD, che permette di conversare a voce sulla stessa linea telefonica tramite la quale si stanno trasferendo dati tra computer o si sta inviando un fax. Il processore è il buon Pentium 200 MMX, affiancato da 256 KB di memoria cache e da una scheda video ATI RAGE 2 3D, completano la dotazione 32 Megabyte di memoria RAM, un disco fisso da 4,2 Gigabyte, una scheda audio compatibile Soundblaster 16, un lettore di CD 16x max, due porte USB, la porta parallela, due porte seriali e uno splendido joystick.

Diverso da tutti

IBM ha chiaramente deciso di impegnarsi a fondo nella personalizzazione e nella configurazione di questo modello, oltre che tutti i componenti essenziali perfettamente calibrati troviamo anche un programma speciale di controllo che permette di animare le icone dello schermo, di illuminarle al passaggio del mouse, di far apparire dei fumetti esplicativi su ogni elemento e di modificare in molti modi l'aspetto di Windows 95. Il capiente disco fisso è già suddiviso in diverse unità per facilitarne la gestione, e i controlli del monitor si fanno direttamente sullo schermo con un sistema di menu semplice ed immediato. Sia chi è alle prime armi sia chi invece è più esperto farà bene a seguire all'inizio la gradevole Guida di Aptiva, sono talmente tante le caratteristiche che contraddistinguono infatti questo sistema che una buona visita guidata non risulterà affatto noiosa. L'aspetto e il colore del 57S ne fanno un oggetto bello da guardare che non sfigura certamente su una elegante scrivania né accanto a un tavolo di studio, la sua silenziosità e la praticità della soluzione dell'unità distaccata per la lettura dei dischetti e dei CD saranno certamente apprezzate da chi deve lavorare a lungo con il computer. Agli amanti dei giochi è dedicata la possente sezione multimediale, il subwoofer riproduce con grande efficacia i toni bassi e integra nel migliore dei modi le pratiche casse acustiche abbinate al monitor, il CD ad altissima velocità assicura sempre la migliore riproduzione dei titoli multimediali e rende ogni installazione incredibilmente rapida. Il joystick si è mostrato stabile e massiccio, ben attrezzato per affrontare le più impegnative battaglie virtuali.

Una marea di programmi

Chi sceglie un computer di questo tipo non può ignorare la dotazione di programmi forniti a corredo. Il nuovo Aptiva si presenta con una completa raccolta di applicazioni tra le quali spiccano Lotus Smartsuite 96 per la produttività individuale, un magnifico atlante del corpo umano ottimizzato per la tecnologia MMX del processore, il programma di fotoritocco Kai's Power Goo e una visita multimediale ai monumenti italiani più famosi. Tra i giochi, tutti in versione ottimizzata e completa, notiamo il grande *MechWarrior 2*, *POD*, *Third Dimension*, *Battle Beast* e *Actua Soccer*. Il plico di CD che viene fornito in un'apposita custodia è molto più voluminoso, ma questa breve lista dovrebbe essere sufficiente a dare una chiara idea del livello qualitativo della dotazione. Non bisogna dimenticare che ormai da anni ogni modello Aptiva viene fornito con un CD di emergenza in grado di ripristinare in pochi minuti la piena funzionalità e l'intera dotazione di programmi del sistema, semplicemente inserendolo nel computer all'avvio. La funzione del CD di emergenza farà certamente dormire sonni tranquilli agli amanti delle installazioni e disinstallazioni di numerosi programmi, con un Aptiva è sufficiente conservare una copia dei propri documenti su un dischetto, se il computer dovesse non avviarsi correttamente basterà seguire la procedura indicata e aspettare pochi minuti per averlo di nuovo identico a quando è uscito dalla fabbrica.

Il migliore

Al termine delle nostre prove abbiamo constatato che questo computer si distacca vistosamente da tutti quelli finora provati. Il suo principale punto di forza è la omogeneità delle prestazioni, termine col quale indichiamo l'integrazione tra le varie componenti del sistema. L'ottima scheda 3D, ad esempio, incontra da un lato il potente Pentium 200 MMX integrato su una scheda madre di altissimo livello, e dall'altro un monitor che non esitiamo a definire il migliore apparso sul mercato casalingo e del piccolo ufficio. La grande cura e professionalità applicate in ogni momento della costruzione del modello 57S si fanno notare sia durante i giochi che nelle elaborazioni di complessi calcoli, e l'alto livello di ergonomia permette ore e ore di lavoro senza affaticamenti della vista. Attualmente inoltre questo computer è uno dei pochi a integrare ben due porte USB, il nuovo standard di collegamento delle periferiche studiato per risolvere tutti i problemi di connessione di mouse, tastiere, macchine fotografiche, telecamere e altri dispositivi. Consigliamo senza riserve questo computer a tutti quelli che vogliano investire bene il loro denaro senza farsi sedurre da proposte troppo allettanti. Il modello 57S non è certamente un sistema economico, ma il suo prezzo rispecchia pienamente l'altissima qualità del prodotto.

CARATTERISTICHE TECNICHE:

Processore: Pentium 200 MMX
Scheda Video: ATI Rage 2 3D
Scheda Sonora: Sound Blaster 16 compatibile
RAM: 32 Mb
Hard Disk: 4,2 GB
CD-ROM: 16X
Monitor: MM70 17"

VALUTAZIONE GIOCHI:



PRO E CONTRO:

Pro: Monitor eccellente, prestazioni brillanti, design innovativo, ampia dotazione di programmi e giochi a corredo.
Contro: Nulla.

Bello e possibile

Acer Aspire 3000 MT P166 MMX

• PRODUTTORE: ACER • TELEFONO: 02/26922565 • PREZZO: L.4.990.000



La casa produttrice di questo computer è sempre stata ai vertici del mercato nella produzione di ottimi monitor, qualche tempo fa ha impresso una decisa svolta alla sua attività investendo ingenti risorse nella progettazione e nella realizzazione in proprio di sistemi completi fortemente indirizzati all'uso multimediale. I prodotti della nuova serie Aspire sono tutti dotati di un aspetto unico che li contraddistingue facilmente e li rende dei veri capolavori di design oltre che potenti e affidabili strumenti di lavoro. Questo nuovo modello è dotato di un processore Pentium MMX a 166 Megahertz accompagnato da 32 Megabyte di memoria RAM di tipo EDO e da un capiente disco fisso da 2 Gigabyte. Fin da quando esce dalla sua scatola Aspire risulta facilissimo da usare, la guida all'installazione comprende addirittura un poster con tutti i collegamenti ben evidenziati, e ciascun cavetto ha lo stesso colore della presa nella quale dev'essere inserito. La sezione grafica è, nello stile di Acer, particolarmente curata; a pilotare il monitor multimediale AcerView 56S troviamo infatti l'ottimo processore video ATI 264 VT montato sulla scheda ATI Mach64 con due Megabyte di memoria dedicata. Completano la dotazione un lettore di CD ROM 16x,una scheda audio Sound Blaster compatibile e un modem da 33,6 Kb integrato. Tra i programmi in dotazione troviamo, oltre al sistema operativo e al pacchetto di produttività MS Works 4, ACE, lo speciale programma Acer che facilita l'uso di Windows 95 e di tutte le funzioni più avanzate del nostro Aspire. I titoli aggiuntivi sono ben dieci, in gran parte dedicati a valorizzare le qualità multimediali del sistema. Questo prodotto si rivela estremamente curato in ogni dettaglio, l'ottima progettazione associata all'alta qualità dei componenti utilizzati gli permette di competere senza difficoltà coi migliori sistemi che abbiamo analizzato. Sia nel gioco che nelle applicazioni di calcolo e di elaborazione di testo l'Aspire 3000 è senza dubbio capace di soddisfare le esigenze presenti e future del più appassionato utilizzatore di computer; la sua punta di diamante rimane comunque nelle straordinarie prestazioni grafiche. Il monitor da 15 pollici fornito in dotazione mostra come l'esperienza di anni nella costruzione di questi dispositivi possa essere felicemente abbinata alle nuove tecnologie multimediali per offrire immagini stabili e perfette anche nelle condizioni più difficili. Una nota speciale merita l'accattivante design di questo computer. Chi possiede un Aspire non avrà mai dubbi su dove metterlo: lo metterà al centro della stanza, magari illuminato da un faretto, e nessuno potrà dargli torto.

Caratteristiche tecniche:

Processore: Pentium 166 MMX
Scheda Video: Ati Mach 64 2MB
Scheda Sonora: SoundBlaster Compatibile
RAM: 32 MB
Hard Disk: 2 GB
CD-ROM: 16X
Monitor: AcerVideo 56S 15"

Valutazione giochi

Quake: Buono
MDK: Ottimo
C.&C. Red Alert: Ottimo

PRO E CONTRO

Pro: Ottime prestazioni, design accattivante, facile da usare e da installare.
Contro: Nulla.

Grafica e gioco senza compromessi

Infoteca Hit 200 MMX

• PRODUTTORE: IPS • TELEFONO: 055/894011 •PREZZO: L.4.500.000



Se dovessimo scegliere i migliori componenti per costruire il perfetto sistema da casa per il gioco e le applicazioni multimediali non ci scosteremmo molto dalla scelta fatta da Infoteca per assemblare questo ottimo prodotto. L'eccezionale processore MMX a 200 MHz è montato su una scheda madre di ottimo livello che include anche due porte USB per la connessione delle più svariate periferiche, i 32 Megabyte di memoria EDO associati ai 512 Kb di memoria cache assicurano una sempre ampia disponibilità di risorse, il disco fisso IBM Deskstar da 3,2 Gigabyte e la scheda grafica con processore ET 6000, infine, offrono prestazioni e affidabilità a livello professionale. A questo insieme Infoteca ha aggiunto un lettore CD 12x e una scheda audio capaci di mantenere le promesse oltre a un ottimo monitor da 17 pollici in grado di sfruttare fino in fondo l'enorme potenza della scheda grafica. La dotazione di programmi preinstallati comprende, oltre al sistema operativo Windows 95, l'antivirus PC-Cillin e l'ottimo Winzip in versione shareware. Quel che maggiormente colpisce nell'esaminare il modello in prova è il perfetto bilanciamento tra le varie sezioni che lo compongono; le prestazioni notevoli delle quali è stato capace durante le nostre prove hanno evidenziato come il solo processore non basti a qualificare un sistema di alto livello, che necessita invece di una saggia ed equilibrata scelta di ogni dettaglio. Tutti i giochi e i programmi dei nostri test hanno mostrato di gradire in particolar modo la felice accoppiata tra il velocissimo disco fisso IBM e il lettore CD ROM, impiegando tempi brevissimi in tutte le fasi di installazione, di copiatura dei file e di ricerca; chi ha eseguito le prove ha invece espresso il massimo gradimento per l'ampio monitor ad alta definizione, che non affatica la vista neppure dopo lunghe sedute di gioco, nelle quali notoriamente gli occhi non si scollano mai dallo schermo. La tastiera è robusta e affidabile, mentre il mouse è risultato un tantino leggero. Questo sistema è indubbiamente in grado di soddisfare le esigenze più spinte in termini di gioco e di elaborazione grafica senza far mancare nulla durante le ore lavorative o di studio. Grazie alle due porte USB è garantita anche la compatibilità con tutte le più interessanti periferiche che vedranno la luce nei prossimi mesi, e le ampie possibilità di espansione e di personalizzazione del sistema lasciano supporre che i possessori dello Hit avranno ben pochi limiti alla loro creatività. Per quanto non sia affatto difficile da usare, lo Hit è purtroppo accompagnato soltanto dai manuali dei singoli componenti, scritti per giunta in inglese, per questa lo consiglieremmo soprattutto a chi abbia già una certa dimestichezza con questo genere di prodotti o possa contare sull'aiuto di un amico esperto.

Caratteristiche tecniche:

Processore: Pentium 200 MMX
Scheda Video: ET 6000
Scheda Sonora: AWE32-3D
RAM: 32MB
Hard Disk: IBM Deskstar 3,2 GB
CD-ROM: 12X
Monitor: 17"

Valutazione giochi

Quake: Ottimo
MDK: Ottimo
C&C Red Alert: Ottimo

PRO E CONTRO

Pro: Ottimo monitor, grande potenza ed espandibilità, due porte USB integrate.
Contro: Lettore dei dischetti rumoroso, manuali solo in inglese.

La rivista di computer che ti fa capire tutto.

Dalla prima all'ultima parola

L. 8.000

LE MIE FOTO
IMPARIAMO A METTERLE NEL PC E...



IL MIO COMPUTER

GIUGNO

MENSILE - ANNO 1 N.6
GIUGNO 1997 SPED. ABB.POST.COMMA 26
ART.2 LEGGE 549/95 - MILANO

GRAFICA E GIOCHI DA SOGNO CON I NUOVI SUPERCOMPUTER



FANTASTICHE
LE SCHEDE VIDEO PER GLI EFFETTI 3D



STANNO ARRIVANDO
I GRANDI GIOCHI DI



GUERRE STELLARI

INCREDIBILE
IL JOYSTICK DA FANTASCIENZA AL PREZZO GIUSTO



IL PROGRAMMA PER SCRIVERE SENZA USARE



LA TASTIERA

IN TUTTE LE EDICOLE RIVISTA+ CD ROM L. 8.000

UN CD ROM IN REGALO PIENO DI GIOCHI E PROGRAMMI



Giochi del mese

Ogni mese la redazione di Giochi per Il Mio Computer seleziona dieci fra i migliori titoli disponibili nei negozi. Se avete intenzione di regalarvi o regalare un gioco, oltre alle recensioni del mese vi conviene passare anche da queste parti. Potreste scoprire che il gioco dei vostri sogni esiste e attende solo che lo voi lo togliate da uno scaffale.

DIABLO

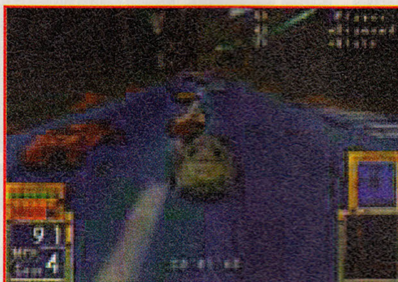
Casa: Blizzard **Distributore:** Leader **Telefono:** 0332/8743111 **Prezzo:** 89.900



La Blizzard ci stupisce nuovamente, dopo l'eccellente *Warcraft 2*, con il fantastico *Diablo*. Si tratta di un arcade allo stato puro con elementi da gioco di ruolo. Dovrete scegliere tra tre personaggi diversi, ovvero Mago, Guerriero e Ladro, e addentrarvi in un profondissimo labirinto alla ricerca del Male impersonificato. La visuale isometrica non è certo stupefacente come quella tridimensionale in prima persona di *Quake*, ma sicuramente la frenetica azione che accompagna ogni vostro passo lo rende un gioco imperdibile. E considerate che è possibile giocarci via Internet con decine di altri giocatori, e che ogni volta che iniziate una partita il labirinto viene generato casualmente, e quindi nessuna partita è nemmeno lontanamente simile a un'altra!

POD

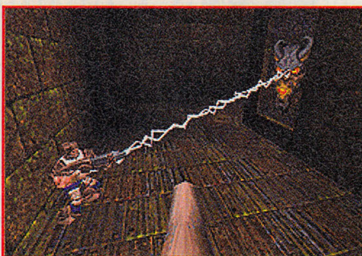
Casa: UBI Soft **Distributore:** Leader **Telefono:** 167/821177 **Prezzo:** 99.900



Negli ultimi mesi sono usciti parecchi giochi di corse, ma *POD* si aggiudica sicuramente la palma del miglior gioco di corsa futuristico, molto al di sopra di titoli simili del passato. Decine di percorsi diversi l'uno dall'altro, macchine per tutti i gusti, predisposizione per sfruttare a fondo i nuovi processori MMX, rendono *POD* uno dei giochi più interessanti presenti attualmente sul mercato. Tra l'altro, è possibile scaricare dal sito della UBI Soft nuovi percorsi e nuove macchine.

QUAKE

Casa: GT Int. **Distributore:** Leader **Telefono:** 0332/8743111 **Prezzo:** 99.900



Uno dei migliori giochi di tutti i tempi, opera dei soliti geniazzi della id. Il nostro eroe, un non meglio specificato "duro" armato fino ai denti, ora può alzare e abbassare la testa, camminare di lato e saltare un po' ovunque in un mondo 3D, ovvero in cui un muro è un solido dotato di tre dimensioni. *Quake* è anche il primo gioco di questo genere in cui perfino i mostri sono in 3D, invece che piatte immagini bidimensionali. Inutile dire che si tratta di un capolavoro, un "must" per gli amanti del genere. E se avete un PC abbastanza potente, potete gustarvelo in risoluzioni grafiche quasi "impossibili". Considerate inoltre che ogni mese escono su Internet centinaia di livelli creati da giocatori come voi, spesso altrettanto interessanti di quelli originali, e che continuano a rinnovare questo mito.

COMMAND & CONQUER

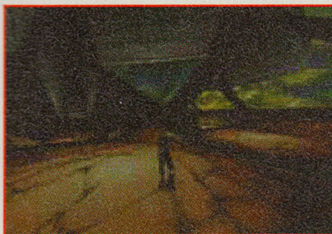
Casa: Virgin **Distributore:** Leader **Telefono:** 167/821177 **Prezzo:** 99.900



Il mese scorso vi abbiamo consigliato *Red Alert*. Se avete seguito il nostro consiglio e ne siete rimasti soddisfatti, provate ora il "capostipite" di questa famiglia (anche se il vero "genitore" fu *Dune 2*). Dovrete controllare i "buoni" GDI o i "cattivi" NOD e cercare di conquistare il pianeta attraverso una serie di missioni una più violenta dell'altra. La grafica non è in alta risoluzione, ma la giocabilità e il divertimento sono sempre gli stessi!

MDK

Casa: Interplay **Distributore:** Leader **Telefono:** 167/821177 **Prezzo:** 99.900



Difendente gli innocenti abitanti della Terra dagli Streamrider, giunti sul nostro pianetino grazie alle Correnti spaziali scoperte dal professor Fluke Jawkins. Questi malefici alieni hanno iniziato la conquista della Terra utilizzando i MineCrawler, dei giganteschi meccanismi in grado di colonizzare (dal punto di vista alieno) il globo. Avventuratevi quindi verso il nemico (e persino dietro le sue linee) per garantire un futuro all'umanità, tutto con una grafica tridimensionale che fa restare a bocca aperta.

BROKEN SWORD

Casa: Virgin **Distributore:** Leader **Telefono:** 167/821177 **Prezzo:** 99.900



Tra le avventure degli ultimi mesi, sicuramente la più riuscita, considerando tra l'altro che è uscita la versione completamente tradotta in italiano, parlato incluso. Dovrete guidare il giovane George attraverso mezza Europa alla ricerca di un manufatto di incredibile potenza, prima che i malvagi discendenti dei Templari riescano ad impadronirsene. La grafica a cartone animato è stupenda e la trama, ricca di spunti umoristici, regge il confronto con le produzioni cinematografiche.

F1

Casa: Psygnosis **Distributore:** Halifax **Telefono:** 413031 **Prezzo:** 89.900



Se siete degli amanti della Formula 1, da oggi potrete scegliere. Al mitico *Grand Prix 2* di Geoff Crammond, ora si è affiancato *Formula 1* della Psygnosis. Questo prodotto vanta una grafica davvero eccezionale grazie allo sfruttamento di qualsiasi scheda acceleratrice 3D, in particolare Creative 3D Blaster, Matrox Mystique, Monster 3D e Righteous 3D. *Formula 1* è molto più dinamico e immediato di *GP2*, anche se non racchiude tutta la valanga di dati e di variabili che rendono il prodotto della Microprose re dei simulatori di guida.

STAR TREK: GENERATIONS

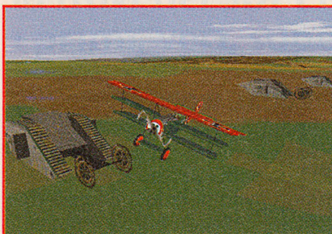
Casa: Microprose **Distributore:** Leader **Telefono:** 167/821177 **Prezzo:** 99.900



Dal grande schermo al monitor! Questa nuova avventura della Microprose, che vi porterà la dove nessuno è mai giunto prima, miscela sapientemente sezioni di avventura con altre tridimensionali con visuale in prima persona (dagli occhi del protagonista, insomma). Gli ambienti esterni, come le astronavi, le città aliene o le fortezze Klingon che esplorerete sono state realizzate perfettamente, e questo fatto da solo giustificherebbe l'acquisto del gioco. Considerate poi che dovrete risolvere un'avventura e vedervela con decine di astronavi nemiche...

FLYING CORPS

Casa: Empire **Distributore:** CTO **Telefono:** 051/753133 **Prezzo:** 119.900



Siete stanchi di pilotare caccia ultramoderni, in cui basta inquadrare un bersaglio lontano decine di chilometri e premere un pulsante per vederlo sparire in una nube azzurrina? Che ne dite allora di un ritorno all'alba del combattimento aereo, quando per salire in quota con un biplano ci si metteva anche mezz'ora, in cui 250 Km/h era una velocità da capogiro, e in cui la miglior invenzione del periodo fu il sincronizzatore in grado di far fuoco tra le pale dell'elica? *Flying Corps* vi porta indietro ai tempi della Grande Guerra, e vi permette di partecipare a missioni di guerra sia a bordo di caccia alleati che segnati dalla croce teutonica. Da segnalare un realismo a dir poco sorprendente.

F1 GP2

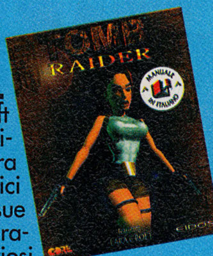
Casa: Microprose **Distributore:** Leader **Telefono:** 0332/8743111 **Prezzo:** 99.900



Ovvero il titolo più atteso degli ultimi 19 mesi. Immaginatevi un simulatore di Formula 1 che abbia tutto, che simuli ogni aspetto del mondiale su quattro ruote, e che vi permetta di sentirvi un vero pilota dei bolidi di questa formula (tranne sentire il peso del casco...). Beh, avete appena capito cosa contiene la confezione di *GP2*.

La Microprose ha superato di nuovo se stessa, e grazie a questo titolo potrete partecipare dal vivo al Campionato del 1994, sfidando i piloti, le macchine e i percorsi di quell'anno. È possibile curare l'assetto della propria vettura in ogni sua parte, dalle barre antirollio all'altezza dal suolo, dagli ammortizzatori alle marce. Il paradiso degli amanti della Formula 1.

CHI SUPERUNION



TOMB RAIDER.
L'avventurosa Lara Croft è a caccia dell'antichissimo e prezioso Scion, fra città sepolte e nemici implacabili, con le sue acrobazie, le sue spara-fuoco e i suoi misteriosi poteri. Un Arcade da toglierti il fiato. 16 enormi livelli, rivoluzionario sistema di acquisizione dei bersagli, punti di vista cinematografici da telecamera virtuale.
Manuale in italiano.

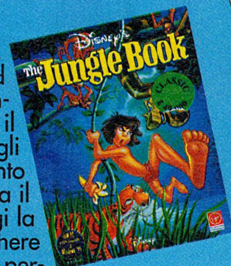


MURDER DEATH KILL.
Ogni giorno il destino di 2 milioni di persone sarà nelle tue mani. Così veloce, così 3D, così nuovo che... non fa per te! In italiano.
WIN 95, WIN 3.1, DOS. 8 Mb RAM, CD 1x, Pentium®



GRAND PRIX.
Direttamente nell'abitacolo della tua Formula 1, sei lanciato a 300 km all'ora sul circuito del campionato mondiale. Dimentica la realtà virtuale: questo è vita vera! Tutti i 16 circuiti del campionato 1994. Motore grafico 3D all'avanguardia, incredibile realismo in curve paraboliche, incidenti, testa-coda; replay TV. Gare a più giocatori, connessione via modem o seriale.
PC 486 66 Mhz o più, Pentium®, CD 2x.





JUNGLE BOOK.
Aiuta Mowgli ad attraversare la giungla per raggiungere il sicuro villaggio degli umani. Vinci l'incanto dello sguardo di Kaa il serpente, sconfiggi la famelica tigre Shere Khan e vivi in prima persona questo famoso classico Disney.
PC IBM e 100% comp., WIN 95.









SO DI PIU'.
Educational interattivi pluri-premiati per l'asilo e le elementari. *WIN 95, WIN 3.1, MAC 7.1. 8mb. RAM, CD 2x.*

PRIMI PASSI. Fra giochi, canzoni e sopresa il bambino scopre l'uso del computer e impara 200 parole base.
PRIME LEZIONI. In una classe coloratissima piena di forme colori e numeri il bambino impara la basi per la lettura, sviluppa il vocabolario e la capacità di ascolto. Livelli di difficoltà regolati automaticamente.

PRESTO-A-SCUOLA. Con il maestro Saltalepre si impara l'alfabeto, a combinare le lettere, a contare, a esplorare la classe e il giardino interattivi.



AND-ROUTE EUROPE.
Stradario interattivo con cartine e calcolo immediato di percorsi, distanze e tempi. Elabora il percorso più favorevole e propone alternative. Tabelle riassuntive e cartine stampabili. Aggiornabile con nuovi files autostradali.
Comprende Paesi Bassi, Belgio, Lussemburgo, Francia, Andorra, Spagna, Portogallo, Germania, Austria, Svizzera, Italia, Gran Bretagna, Irlanda, Danimarca, Svezia, Norvegia, Finlandia.



VOCAL WORKS
La tua voce al comando!
Semplicemente parlando la tua lingua puoi lanciare e usare il programma di testo e il foglio di calcolo, dettando parole e numeri anziché batterli sulla tastiera. In 15 minuti il computer impara a riconoscere il tuo modo di parlare. Ha già un vocabolario di 135.000 parole che puoi integrare a tuo piacere.

SUPERGIOCA.

UNA SCELTA DA IMPAZZIRE!



Oltre 1.000 software per te fra giochi e programmi.

Vieni a girare per gli scaffali, scoprirai giochi che non immaginavi nemmeno.





NOVITA'.
OFFERTE.
SCONTI.



Tutti i marchi ® appartengono ai legittimi proprietari



PIU' DI 2.500 ARTICOLI IN PRONTA CONSEGNA, DAL PC AL CONNETTORE ALLA CARTA PER LA STAMPANTE.

Tutto ciò che fa felice il tuo computer lo trovi nei SUPERUNION, i primi, veri, supermercati dell'informatica.



Personale dei negozi esperto e disponibile.
Parla, chiedi, riceverai consigli e spiegazioni.



Risparmio sicuro e garantito. Confronta: il nostro prezzo è sempre vantaggioso.

ANCONA	
v. De Gasperi 22	071/2805678
ASTI	
c. so Torino 72	PROSSIMA APERTURA
BERGAMO	
	PROSSIMA APERTURA
BIELLA	
v.le Roma 7	015/8408238
BOLOGNA	
v. De Carracci 6	051/375682
BRESCIA	
v.le Piave 203	030/3365661
CATANIA	
C. Canfora 89/a	095/436221
CUNEO	
P.zza Europa 9 int.gal.S.Carlo	0171/695913
FIRENZE	
v.le Volta 127	055/574608
GENOVA	
v.Molteni 50/r	010/417957
LA SPEZIA	
v. dei Mille 16	0187/730785
MILANO	
v. S.Galdino 5	02/33105690
v. Maestri Campionesi 25	02/59901475
(Cesano Boscone) v. Milano 42	02/4585130
PADOVA	
v. Crescini 99	049/8024287
RIMINI	
v. Melozzo da Forli' 38	0541/782540
ROMA	
v. Casoria 20/22	06/7027451
v. Caio Trebazio Testa	089/759944
TORINO	
v.Oulx 14/c	011/7715658
v. Valperga Caluso 18	011/6509531
UDINE	
v.le Tricesimo 206	PROSSIMA APERTURA
VARESE	
v. Merini 14 ang. v.Cairoli	0332/830001

VIDEO COMPUTER s.p.a.
INDUSTRIA INFORMATICA ITALIANA
Via Antonelli, 36 (Collegno) TORINO Tel. 011/403.48.28 - Fax Fax 011/403.33.25
INTERNET: www.videocomputer.it

Numero Verde **167-019331** CHIEDI AL NUMERO VERDE IL PUNTO VENDITA PIÙ VICINO A TE

SOTTO CONTROLLO

UNA GUIDA AI PIÙ RECENTI E INNOVATIVI MODELLI DI JOYPAD PER IL VOSTRO PC, PER POTER AFFRONTARE QUALSIASI GIOCO CON IL GIUSTO CONTROLLO E LE MIGLIORI PRESTAZIONI, SENZA SPENDERE TROPPO O IMBATTERSI IN SORPRESE INDESIDERATE.

Microsoft Sidewinder GamePad

VOTO 8,5

SCHEDA
Distributore: Microsoft
Telefono: 02/703921
Comodità d'uso: 9
Extra: 9
Solidità: 8
Facilità d'installazione: 8
Risposta ai comandi: 9
Qualità/prezzo: 8
Costo: 99.900



Descrizione:
Il joypad della Microsoft è sicuramente il più bello fra quelli qui esposti: la linea nera e verde petrolio con il modello stile "PlayStation" è eccezionale e il cavo è uno dei più morbidi in assoluto che abbia visto. Il connettore non ha viti di sicurezza, ma i sei pulsanti principali più un tasto "M" (utilizzato per la programmazione di comandi macro, ottenuti tramite la pressione di più tasti contemporaneamente), un pulsante di modalità e uno di "Start", la croce direzionale morbidissima e i due pulsanti laterali "a grilletto", oltre alla possibilità di connettere altri joypad l'uno all'altro tramite un connettore posto sul retro (fino a un massimo di quattro), fanno di questo modello una vera chicca per i cultori dei videogiochi, che amano passare ore davanti al computer senza farsi venire dolorosi e inutili calli alle dita. Se poi aggiungiamo che è completamente programmabile... Purtroppo, però, c'è un neo che mina questo tentativo di perfezione: anche se l'installazione non sembra presentare particolari problemi, bisogna tenere conto del fatto che questo modello funziona soltanto con giochi compatibili con Windows 95 o che funzionano in finestra: se volete giocare a videogame nativi DOS vecchia versione, non potrete utilizzare questo controllo... d'altronde, nessuno è perfetto, nemmeno tra i joypad.

CH GamePad



SCHEDA
Distributore: CTO
Telefono: 051/753133
Comodità d'uso: 8
Extra: 6
Solidità: 7
Facilità d'installazione: 9
Risposta ai comandi: 8
Qualità/prezzo: 8
Prezzo: L. 59.900

Descrizione:
Il CH GamePad ha dalla sua la bellezza e la funzionalità della semplicità e dell'essenzialità estrema: ci troviamo di fronte a un modello ergonomico lineare con sei pulsanti principali, due pulsanti laterali e una croce direzionale tonda comoda e con una buona risposta ai comandi.
Nel complesso è un ottimo joypad per giocare a qualsiasi genere di gioco e non ha particolari necessità di installazione, potendo essere configurato all'interno dei giochi automaticamente come joypad "standard" senza bisogno di installare nuovi driver o di inserire CD-ROM o dischetti nel computer. Manca, tuttavia, nel modo più assoluto di extra o di optional: non sono presenti tasti programmabili, né tasti addizionali per giochi particolari, né capacità di fuoco automatico o altro. Tuttavia, dato il suo prezzo piuttosto basso rispetto agli altri modelli presi in esame e date le sue prestazioni più che decorose mi sento di consigliarlo senz'altro a chiunque non abbia grosse pretese e voglia un controllo semplice per giocare a qualsiasi tipo di prodotto, senza problemi o velleità particolari. Il cavo, lungo e morbidissimo, termina con un connettore privo di viti di sicurezza, e il design è abbastanza solido ed essenziale.

Thrustmaster Phazer Pad



Scheda
Distributore: Software & Co.
Telefono: 0332/861133
Comodità d'uso: 7
Extra: 9
Solidità: 7
Facilità d'installazione: 6
Risposta ai comandi: 8
Qualità/prezzo: 7
Prezzo: L. 85.000

Descrizione:
Questo joypad della Thrustmaster presenta alcune particolarità, a cominciare dal design, che ricorda quello dei joypad standard della PlayStation. Il cavo di connessione costituisce la novità principale, essendo dotato di due attacchi che vanno collegati alla presa standard del joypad e alla presa della tastiera. Con un connettore a "Y", che va però acquistato separatamente, e grazie proprio a questo secondo attacco alla presa della tastiera, è possibile collegare più di un joypad al computer per i giochi multiplayer.
In quanto a pulsanti e comandi, oltre alla croce direzionale standard, che non ho trovato particolarmente comoda, abbiamo quattro pulsanti di fuoco, una manetta posta nella parte inferiore del joypad, due pulsanti laterali e due "grilletti" laterali posti sotto i pulsanti che possono servire per giochi di flipper o altro. Oltre a ciò il controllo, presenta un tasto di "Select" e uno di "Start" e due levette che servono, rispettivamente, per selezionare la modalità "normale", "avanzata" e "programmabile", e per selezionare il fuoco singolo e automatico. Nel complesso si tratta di un sistema di controllo ricco di optional e di extra con comandi di ogni genere adatti a qualsiasi tipo di gioco, ma con forse qualche difficoltà di installazione e di calibrazione in più che potrebbero rendere questo prodotto non adatto ai meno esperti. Se il vostro obiettivo è quello di avere un buon joypad dotato di semplici e immediate caratteristiche di "plug and play" per giocare al vostro sparatutto o gioco d'azione preferito, vi consiglio di rivolgervi altrove.

Spacetec IMC Space Orb 360



SCHEDA
Distributore: Leader
Telefono: 167/821177
Comodità d'uso: 7
Extra: 8
Solidità: 9
Facilità d'installazione: 6
Risposta ai comandi: 8
Qualità/prezzo: 7
Costo: L. 169.000

Descrizione:
Si tratta senza alcun dubbio del joypad più strano e particolare che abbiamo deciso di includere in questo articolo e di uno dei modelli più originali che siano usciti negli ultimi tempi. Oltre a quattro pulsanti di fuoco e due pulsanti laterali, entrambi posti sul lato destro del joypad, infatti, sul lato sinistro questo modello di controllo presenta una "croce direzionale" piuttosto strana: si tratta di una sfera di gomma nera con i lati caratterizzati da simboli particolari, che può essere mossa in tutti i sensi permettendo immediati movimenti sullo schermo a 360 gradi. Si tratta sicuramente del sistema di controllo ideale per giochi tridimensionali in soggettiva, come *Tomb Raider*, *Descent 1 & 2* o *Duke Nukem 3D*.
Tuttavia, imparare a controllare questo sistema innovativo non è semplice e nemmeno immediato, inoltre l'installazione di questo particolare joypad non è facile, dato che, tanto per cominciare, l'attacco va inserito nella presa del mouse, con un connettore a 9 o 25 pin, e vanno installati driver appositi per questo controllo unico tramite un CD-ROM e un dischetto di installazione con gli ultimi programmi di aggiornamento. Una volta superate queste formalità, probabilmente il giocatore potrà utilizzare un sistema molto interessante e versatile, ma un non esperto o un neofita probabilmente troverà difficoltosa la procedura d'installazione e l'utilizzo di questa sfera.

Gravis GamePad Pro

VOTO 7,6



SCHEDA
Distributore: Infortech
Telefono: 02/29515227
Comodità d'uso: 8
Extra: 8
Solidità: 7
Facilità d'installazione: 7
Risposta ai comandi: 9
Qualità/prezzo: 7
Prezzo: 85.000

Descrizione:
Il primo joypad della Gravis che abbiamo preso in considerazione per questa carrellata è un ottimo modello adatto per qualsiasi tipo di gioco, con un cavo lungo e morbido, un connettore standard con maschio e femmina che permette l'aggiunta di un secondo joypad (o di quattro con il sistema GrIP venduto a parte) con tanto di viti di sicurezza, quattro pulsanti principali più i classici "Start" e "Select", quattro pulsanti laterali, come nel caso del joypad della PlayStation, e una croce direzionale molto morbida e pronta ai comandi. Il design complessivo ricorda molto quello della PlayStation e la compatibilità è completa sia sotto DOS sia sotto Windows 95 (è possibile programmare tutti i pulsanti e la croce direzionale, assegnando a ciascuno l'emulazione di un comando da tastiera). La Gravis produce sempre dei buoni prodotti, ma a volte le difficoltà di installazione possono far desistere i meno esperti, come vedremo, soprattutto, con il prossimo modello, veramente incredibile nella sua ambizione.

Gravis GrIP

VOTO 7,5



SCHEDA
Distributore: Infortech
Telefono: 02/29515227
Comodità d'uso: 7
Extra: 9
Solidità: 7
Facilità d'installazione: 6
Risposta ai comandi: 9
Qualità/prezzo: 7
Costo: 155.000

Descrizione:
In una parola: un sistema di gioco per i più ambiziosi ed esperti! Soltanto se avete molti soldi da spendere e avete la pazienza di installare due dischetti di driver e di programmi addizionali di utility oltre a un CD-ROM con altri file di sistema potrete avvicinarvi a questo mostro dalla forma di boomerang che consente l'utilizzo contemporaneo immediato di quattro joypad GrIP o due con presa standard. La confezione, oltre al "boomerang" che ha funzione di unità centrale, contiene, ovviamente, due joypad di forma classica (per la verità simili a quelli del Saturn della Sega) con sei pulsanti principali, croce direzionale più due pulsanti laterali. Se la vostra massima aspirazione è giocare insieme ai vostri amici e il tempo e il denaro non sono un vostro problema, potrete considerare il voto alzato di un punto pieno, altrimenti vi conviene cercare altrove.

Gravis GamePad

VOTO 7,7



SCHEDA
Distributore: Infortech
Telefono: 02/29515227
Comodità d'uso: 7
Extra: 6
Solidità: 8
Facilità d'installazione: 9
Risposta ai comandi: 8
Qualità/prezzo: 8
Costo: 49.900

Descrizione:
L'ultimo joypad della casa dell'Ultrasound che prendiamo in considerazione per questo articolo è il modello più basilare e più economico, con un cavo abbastanza lungo e morbido, presa standard senza viti di sicurezza, quattro pulsanti principali e una croce direzionale. "Tutto qui?" direte voi... Sì, tutto qui. Ma l'installazione è immediata, non richiede driver particolari, funziona perfettamente con qualsiasi gioco sia sotto Windows 95 sia sotto DOS e costa veramente pochissimo. Tutti motivi ottimi per comprarlo anche, se, naturalmente, ci si rende conto a prima vista che appartiene a un'altra generazione di sistemi di controllo e non può certo offrire gli optional e gli extra che vengono tanto decantati nei modelli più moderni (anche se poi, per il tipo di giochi a cui questi controlli sono destinati avere capacità programmabili o molti pulsanti addizionali non è così fondamentale...). Se state semplicemente cercando un joypad che funzioni subito, non dia problemi e costi poco, questo è certamente quello che fa per voi!

Interact PC ProgramPad

SCHEDA:
Distributore: CTO
Telefono: 051/753133
Comodità d'uso: 8
Extra: 9
Solidità: 8
Facilità d'installazione: 8
Risposta ai comandi: 8
Prezzo: L. 99.900
Qualità/prezzo: 6

Descrizione:
Il ProgramPad della Interact è caratterizzato da una forma molto classica che ricorda il joypad del Super Nintendo, e presenta una serie di optional davvero notevoli. Si tratta, infatti, di un joypad programmabile: grazie a un piccolo schermo a cristalli liquidi e a un apposito tasto di "opzioni", è possibile, infatti, assegnare a ogni singolo tasto un'operazione particolare riguardante un certo gioco e salvarla nella memoria interna del joypad stesso. Può contenere un certo numero di programmazioni richiamabili automaticamente e quindi essere estremamente utile sia per sistemare le varie opzioni su schermo riguardanti un gioco di simulazione aerea o spaziale, senza dover ricorrere a complicati comandi da tastiera, sia per le combinazioni di colpi (facilmente attuabili grazie alla pressione di un singolo tasto) dei giochi picchiaduro. I "puristi" di questi giochi, naturalmente, non approvano l'uso di controlli programmabili e preferiscono affidarsi alla propria abilità personale, ma questo è un altro discorso. Rimane il fatto che il joypad è comodo nelle mani e che presenta tasti facilmente raggiungibili e con una buona risposta ai comandi: sono presenti ben quattro tasti a croce più tre che li circondano, la croce direzionale, un tasto per il fuoco automatico, due tasti laterali e due tasti relativi alla programmazione. Il cavo è lungo e abbastanza morbido e la presa (standard per schede joystick e schede sonore) è dotata di viti di sicurezza. Nel complesso un buon prodotto, soprattutto per gli amanti dei giochi d'azione e picchiaduro.



Interact PC PowerPad Pro

SCHEDA
Distributore: CTO
Telefono: 051/753133
Comodità d'uso: 7
Extra: 8
Solidità: 8
Facilità d'installazione: 8
Risposta ai comandi: 8
Qualità/prezzo: 7
Prezzo: L. 89.900

Descrizione:
Il PC PowerPad Pro, altro joypad della Interact, ha una forma molto più simile a quella dei joypad standard per PlayStation. La principale particolarità di questo controllo è una doppia "croce direzionale": una è standard, mentre l'altra è una sorta di piccolo joystick. In pratica, a seconda del gioco e delle prestazioni che richiede, è possibile utilizzare quella analogica o quella digitale, per una migliore risposta ai comandi. Questo secondo controllo direzionale a "joystick", ha due levette che consentono l'auto-centramento, per una migliore configurazione e calibrazione. Oltre a questo optional molto particolare, il joypad presenta sei tasti principali, due tasti laterali, un secondo tasto laterale sinistro posto più in basso e selezionabile con il medio della mano sinistra e una "manetta" per il motore selezionabile con il medio o l'indice della mano destra. Inoltre, sono presenti tre levette, tra la croce direzionale e i tasti principali, che determinano, rispettivamente, la risposta della "manetta", l'autofuoco e il tipo di controllo utilizzato, analogico o digitale. Anche in questo caso, il cavo di connessione è piuttosto lungo e morbido e la presa standard è dotata di viti di sicurezza. Un prodotto che può interessare forse a un pubblico più vasto, anche se non presenta particolarità di programmazione dei tasti.



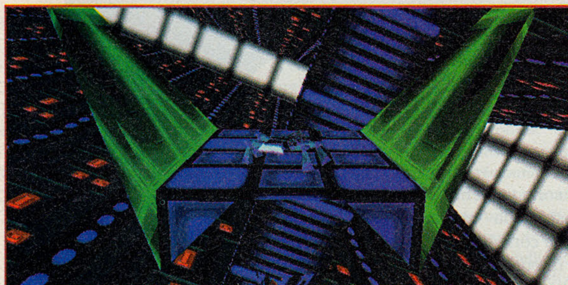
LA VITA NEL TUO COMPUTER

L'Electronic Arts si prepara a pubblicare il primo gioco in grado di integrare un vero cyber-organismo intelligente, *Galapagos*. Il futuro dell'Intelligenza Artificiale è già qui, e un bizzarro ragno meccanico ne è la prima vera incarnazione.

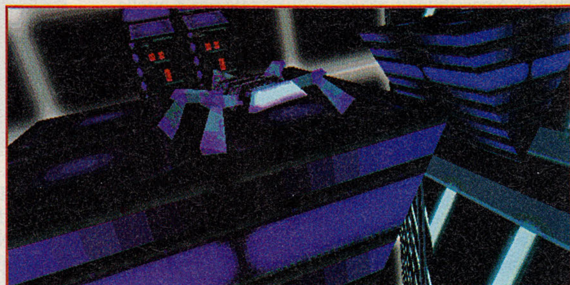


L'Intelligenza Artificiale ha sempre acceso l'immaginazione di noi appassionati di computer, facendoci fantasticare sulle immense strade aperte da questa tecnologia software in continua evoluzione. Grazie a tale tecnologia, infatti, i programmatori erano in grado di simulare un ragionamento, che in verità seguiva dei sentieri prestabiliti ma che creava abbastanza efficacemente l'illusione di una macchina "pensante". Nel campo dei videogiochi, di fatto, abbiamo visto nemici sempre più astuti (anche se si limitavano a seguire le direzioni prestabilite dai programmatori) e situazioni sempre più intricate e che si avvicinavano alla realtà. Oggi siamo arrivati a un nuovo interessante capitolo, quello della Vita Artificiale: non più comportamenti predeterminati dalle istruzioni, ma dei veri e propri "organismi digitali" in grado di imparare dai propri errori e di esplorare nuovi territori senza direzione umana alcuna - a parte un pugno di regole basilari atte a determinarne l'intelligenza.

In effetti, un altro tentativo in questo campo è rappresentato da *Creatures*, il titolo della Millenium Interactive basato sulla Vita Artificiale di alcune creature "virtualmente vive"; ma quello dell'Electronic Arts è un titolo che si avvicina al concetto di videogioco più di quanto faccia *Creatures*. Sviluppato dal gruppo di sviluppo americano Anark, il gioco ha per protagonista Mendel, un cyber-organismo dalle fattezze vagamente aracnoidee; il giocatore, questa volta, non controlla proprio nessuno: Mendel si muove e agisce in completa indipendenza, in un contesto tridimensionale che ricorda le opere di Escher. Il mondo di *Galapagos* è un bizzarro ambiente in cui troverete pericoli di ogni sorta, da fiumi di lava ad ascensori sospesi nel vuoto, da pareti semoventi a raggi



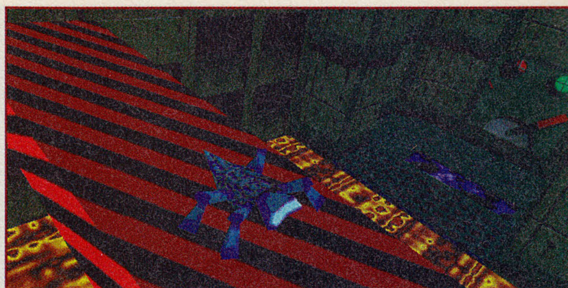
I livelli pullulano di sfide sempre nuove e terranno occupata per parecchio tempo la materia grigia del giocatore così come quella di Mendel.



Per quanto possa sembrare tale, il protagonista non è affatto un ragno. Almeno questo è quello che insistono a dire i designer del gioco... Sarà, ma a noi sembra proprio un ragno.

IL SEGRETO DEL MIO SUCCESSO

Come potrete immaginare, il cuore del sistema di Vita Artificiale sviluppato dalla Anark è un complesso insieme di formule e teorie matematiche, ma scordatevi di scoprirne il segreto, perché i suoi creatori sono giustamente gelosi del principio su cui è basato; al massimo dovrete accontentarvi della spiegazione fornita da Stephen Collins, ingegnere sviluppatore, del Non-stationary Entropic Reduction Mapping (NERM), un avanzato programma adattabile che rappresenta la "mente" di Mendel: "Quando parliamo della matematica alla base di NERM, ci riferiamo a una sua eccitante branca conosciuta come Teoria della Complessità, un mix di sistemi dinamici non lineari - equazioni differenziali - e della Teoria della Probalità che viene utilizzata...". Tutto questo è molto affascinante, ma visto che non tutti siamo così istruiti da capire le sue parole, abbiamo chiesto a suo fratello Scott di spiegarcelo in termini più comprensibili. "NERM raccoglie degli input (sensori, misure, ecc.) e produce degli output (controlli)." ha risposto Scott, "Per esempio, Mendel ha dei sensori agli infrarossi che forniscono input ai controlli NERM. Tali controlli producono output che vanno a controllare i motori virtuali all'interno del corpo di Mendel, i quali muoveranno le sue zampe e gli permetteranno di muoversi". Tutto chiaro, no? Lo immaginavamo...



laser.

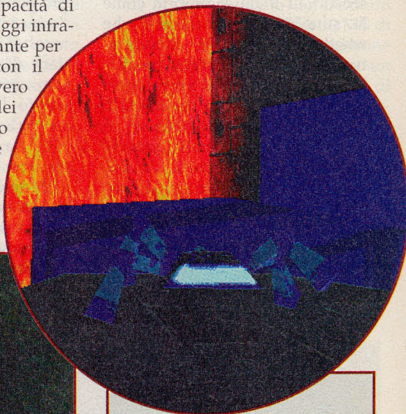
Mendel è proprio come un neonato: all'inizio dell'avventura non è nemmeno in grado di camminare con le sue quattro zampe ma questa volta non ci sarà nessuno a sorreggerlo quando proverà a muovere i suoi primi, incerti passi. I primi momenti di vita di Mendel saranno piuttosto disastrosi, in quanto "l'animaletto" avrà la pericolosa predisposizione a cacciarsi nei pasticci, cadendo in pozze di lava incandescente, precipitando in baratri senza fondo o lasciandosi spiaccicare contro la parete da muri scorrevoli. Ma non vi preoccupate perché, proprio come nella vita reale, Mendel imparerà dai propri errori - e di errori ne può commettere quanti ne vuole, visto che ogni volta che muore riappare magicamente all'inizio del livello, senza neanche un graffio.

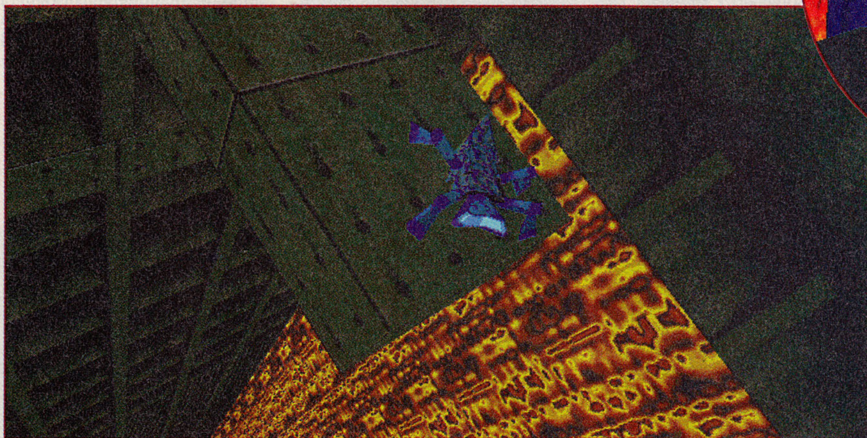
Mendel non è, come potrebbe sembrare, un ragno. E non è niente di conosciuto: è semplicemente un nuovo organismo sintetico e non rappresenta nessun animale. I responsabili del progetto hanno scelto questa opzione perché ritenevano giustamente che altrimenti, se fosse stato un cane, il giocatore avrebbe avuto dei pregiudizi su che cosa sarebbe stato in grado di fare e che cosa invece non avrebbe mai potuto fare. E lo stesso vale per un uccello, un rettile o un pesce (e qualsiasi altro membro del regno animale). Certo, ha le fattezze di un insetto, ma questa è stata una scelta obbligata... avreste forse preferito essere "genitori" di un cubo, un cilindro o una sfera? No di certo!

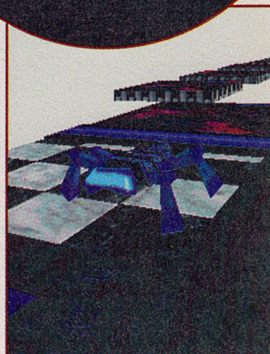
Nonostante la sua forma artificiosa, Mendel è uno dei personaggi dei videogiochi a cui è molto facile affezionarsi - più di Sonic o Mario, le mascotte delle console Sega e Nintendo - e già dopo pochi minuti di gioco, tra voi e l'esserino a quattro zampe si formerà un rapporto padre-figlio, che vi potrà sembrare assurdo, ma che acquisterà credibilità una volta che giocherete un paio di partite. Inoltre, col passare del tempo, inizierete anche a prevedere i suoi comportamenti, perché comincerete a conoscerlo.

Ma che ruolo avrà il giocatore in *Galapagos*, vi chiederete. Beh, in pratica semplicemente quello del bravo genitore che avverte il suo pargolo di non cacciarsi nei guai; se infatti lo vedrete dirigersi incoscientemente verso il ciglio di un precipizio, potrete sgridarlo, facendogli capire che certe cose non sono salutari.

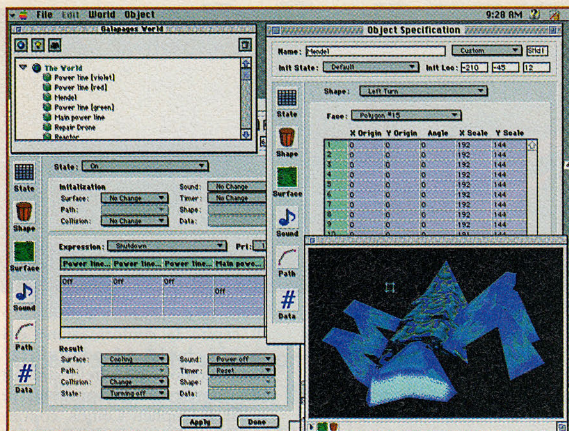
Mendel è guidato da due sensi distinti: l'udito e la capacità di orientarsi con l'uso di raggi infrarossi. Il primo è importante per rimanere in contatto con il giocatore (perché è sì vero che potete avvisarlo dei pericoli usando il classico click del mouse, ma è anche possibile utilizzare un ben più appagante comando vocale), mentre il secondo gli permette di misurare le distanze e di capire la conformazione del mondo che lo circonda (un po' come fanno i pipistrelli con gli ultrasuoni), essendo sprovvisto di occhi. È Stephen Collins, co-fondatore dell'Anark insieme al fratello Scott e al cugino Justin Ebert, a spiegarci come funziona il controllo vocale: "Non ci sono esattamente comandi vocali. Le istruzioni "bene" e "male" che il giocatore può dare a Mendel per informarlo sul suo andamento corrispondono alla pressione di alcuni tasti. L'input audio è basato sul volume, ma non ha un significato preciso per l'organismo cybernetico - in un certo sen-







Quello potrà pure sembrare un solido ponte, ma credeteci quando vi diciamo che non lo è. In questa sezione, infatti, avrete a che fare con ponti che appaiono e scompaiono con una facilità impressionante. E il problema è che al di sotto di questi c'è un immenso fiume di acido.

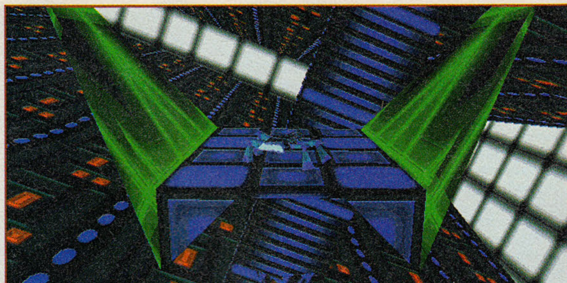


Questo è l'editor utilizzato dai programmatori dell'Anark per creare il complesso mondo poligonal-matematico di *Galapagos*.

so come il fischietto per cani non significa niente di specifico per loro: lo sentono e basta. Istruire direttamente Mendel non è un aspetto necessario di *Galapagos*, ma è qualcosa che il giocatore può cercare di fare, per aggiungere nuova linfa vitale al prodotto. La voce è comunque un segnale per i sensori di Mendel proprio come lo sono i raggi infrarossi che emette e riceve. Potete comunicare con il vostro "fischietto digitale" rappresentato dal microfono e istruirlo poi con i due diversi click del mouse, ovvero "bene" e "male". Così facendo potrete addestrarlo, per esempio, facendolo allontanare da un dirupo pericoloso. Ancora una volta, l'insegnamento non è un requisito del gioco, ma rappresenta un aspetto molto interessante e potenzialmente utile, quantunque richieda una buona dose di pazienza e tempo per raggiungere un buon livello di addestramento."

Se, continuando l'esempio di prima, il protagonista del gioco si incammina verso un pozzo e voi continuate a incitarlo come se stesse facendo cosa buona e giusta, portandolo a morte sicura, la prossima volta - dopo che si sarà "reincarnato" - vi darà meno ascolto, fino al caso limite, in cui darà alle vostre parole un'importanza praticamente nulla. E perdendo la sua fiducia perderete anche le chance di portare a termine la vostra missione, ovviamente.

Se sarà davvero così intelligente, questo cyber-organismo, sarà quindi capace di finire il gioco da solo, risolvendo i problemi che incontra senza l'aiuto del giocatore? No, niente di tutto questo: senza di voi Mendel non potrà andare molto lontano: potrà esplorare il livello ma non l'intero gioco. Per quanto possa apprendere, non sviluppa la sua comprensione al punto di capire ciò che lo circonda e come risolvere i problemi. Potrà aggirarsi per il mondo artificiale, evitare pericoli come lava, acido e strapiombi e rispondere ai cambiamenti dell'ambiente per atto del giocatore (come lo spostamento di piattaforme, la trasformazione di strutture o l'apertura di punti di passaggio). Mendel è completamente autonomo: il giocatore non lo potrà comandare in alcun modo direttamente.



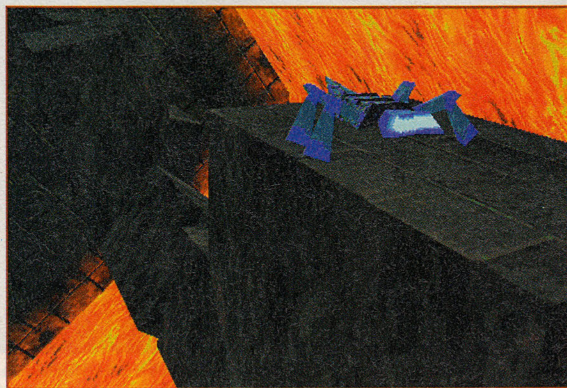
I livelli pullulano di sfide sempre nuove e terranno occupata per parecchio tempo la materia grigia del giocatore così come quella di Mendel.

L'obiettivo del gioco consiste nell'aiutare Mendel a trovare la via per la salvezza, attraverso i dodici cyber-mondi che compongono l'universo di *Galapagos*. Oltre che illuminando il protagonista con i suoi saggi consigli, il giocatore dovrà anche occuparsi di azionare alcuni interruttori e controlli. Sì, perché le insidie di questo mondo artificiale non si limitano a pericoli "passivi" tipo spuntoni e torrenti di acido, ma comprendono ben più letali dispositivi come raggi e mine laser, pareti mobili, ponti che crollano, piattaforme sospese che rotolano nel vuoto (!), guardiani robot, ascensori impazziti e via dicendo. E visto che inizialmente il nostro piccolo amico non è esattamente una "cima", dovrete avere parecchia pazienza con lui, proprio come farebbe un bravo genitore. Ad ogni modo, fortunatamente per voi, i nemici di questo universo non hanno lo stesso livello di intelligenza di Mendel perché, anche se questo sarebbe risultato parecchio interessante, l'implementazione di altri organismi "pensanti" avrebbe richiesto troppo sforzo al microprocessore del vostro computer.

In un livello ambientato in un'oscura raffineria chimica industriale, per esempio, Mendel dovrà vedersela con delle specie di ponti retrattili che si erigono sopra un fiume di acido caustico. Questi "ponti" possono essere estesi cliccandoci sopra, ma tendono a richiudersi; bisognerà quindi attirare il protagonista su di essi e continuare a cliccare al momento giusto per evitare che

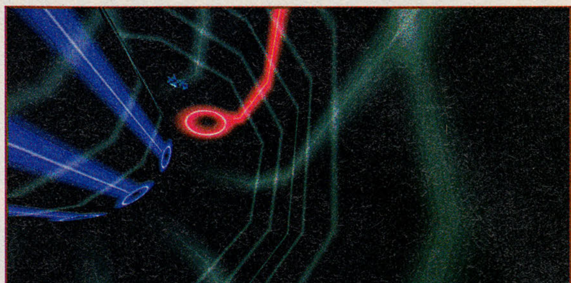
LA MATERIA GRIGIA DEL FUTURO?

Soddisfattissimi dei risultati raggiunti dalle loro routine di Intelligenza Artificiale, i responsabili della Anark stanno già pensando al futuro, ancor prima di ultimare *Galapagos*. Sempre indaffarato nel trovare nuove soluzioni e applicazioni, Scott Collins ci ha rivelato che cosa vede stagliarsi nell'orizzonte della rivoluzionaria tecnologia software NERM: "Stiamo pensando di implementare le nostre routine di Intelligenza Artificiale in una varietà di applicazioni per il controllo dei processi, nel campo industriale e in quello delle telecomunicazioni. Pensate che stiamo persino costruendo un vero e proprio robot "in carne e ossa" basato su Mendel: lo utilizzeremo per ulteriori e future ricerche e come dimostrazione pratica delle potenzialità del sistema. Per quanto riguarda i videogiochi, invece, credo che quelli strategici in tempo reale ne beneficerebbero moltissimo. Il nostro sogno è di creare un nuovo ed eccitante gioco di strategia che implementi avversari veramente intelligenti e che imparano dai loro stessi errori - potenzialmente sarebbe un gioco visto dagli occhi dei protagonisti". Sarà soltanto un sogno o piuttosto un'idea per un prossimo titolo? Purtroppo Scott non ce lo vuole dire, ha le labbra cucite... ma intanto accontentiamoci del simpatico "ragnetto" di *Galapagos*.





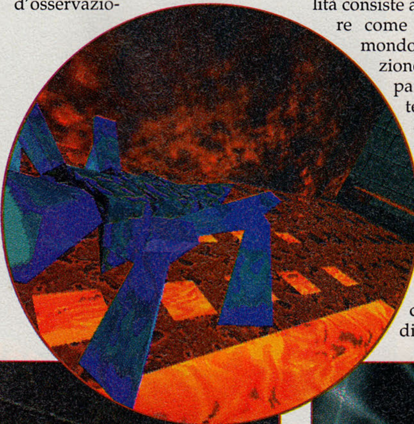
Inizialmente, Mendel avrà la pessima abitudine di camminare oltre i cigli delle piattaforme. Ma state certi che imparerà presto la lezione!



Alcuni livelli sono decisamente coreografici, bisogna ammetterlo. Questo, per esempio, pur essendo piuttosto spoglio, è dotato di un fascino tutto suo.

precipiti nell'acido, ma facendolo al tempo stesso cadere da un ponte all'altro. Abbiamo detto al momento giusto perché se ancora non si stanno ritraendo e vengono cliccati, i ponti si richiuderanno su se stessi. Lo scopo consiste nel guidare Mendel fino alla base del baratro e arrestare la produzione chimica. Bisognerà fare molta attenzione al comportamento della "creatura" in questo passo. Ci sono comunque diversi modi per completare questa sezione: alcuni implicano degli alti rischi - qualcuno protrà provare a fargli compiere dei lunghi salti - mentre altri richiedono una particolare maestria "tecnica", ad esempio facendo estendere un ponte sopra quello su cui si trova Mendel al momento, facendolo letteralmente scaraventare dall'altra parte dell'abisso e nel frattempo allungandone un altro, sulla parete opposta, dove potrà "tranquillamente" atterrare, sano e salvo - anche se un po' frastornato.

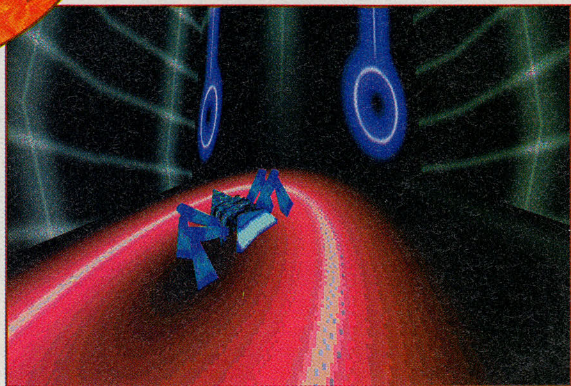
Nel mondo poligonale di *Galapagos* il giocatore non potrà muoversi liberamente: sarà sempre costretto a seguire i movimenti del suo "protetto" e a tenere d'occhio ciò che lo circonda, sia per salvarlo dai pericoli, sia organizzando il modo migliore per aprirgli la strada. Comunque sarà sempre possibile muovere la telecamera (ma non allontanarla da Mendel) per studiare meglio la situazione, da un punto di vista più consono all'occasione - alcuni puzzle possono essere infatti essere risolti solamente con un accurato studio dei dintorni, il che richiede la possibilità di analizzare ogni cosa da più punti d'osservazione. Gli ambienti di gioco hanno un aspetto decisamente futuristico e in alcuni punti ricordano un riadattamento anni '90 del cybermondo del vecchio film "Tron", in cui il protagonista veniva risucchiato in un universo digitale all'interno di un computer; immagini animate e vivacemente colorate si sovrappongono ai poligoni delle strutture complicate che compongono i livelli - e la complessità degli stessi è la chiave di *Galapagos*, visto che uno degli elementi fondamentali della giocabilità consiste appunto nello scoprire come "funziona" questo mondo bizzarro. La creazione dei livelli ha creato parecchi problemi al team, soprattutto perché hanno dovuto tenere conto che Mendel per muoversi al loro interno doveva utilizzare la riflessione dei raggi infrarossi, ragione per cui ogni cosa è stata creata tenendo conto di questo aspetto. Il fatto che non siano stati riutilizzati gli stessi elementi di gioco per fornire sempre sfide nuove, poi, ha influito parecchio sui tempi di lavorazione; tant'è che originariamente il titolo era previsto per l'anno scorso.



Galapagos sarà disponibile sia in versione Windows 95 sia Mac OS, su un unico CD multiformato; non c'è ancora una data di pubblicazione ufficiale, ma negli uffici della Anark si parla (sottovoce) della fine dell'estate. Attualmente, il sistema minimo richiesto per giocare consiste in un PC equipaggiato con Pentium a 90MHz, Windows 95 e 10 MB di RAM, mentre la versione Macintosh necessita di almeno un PowerPC a 90MHz con 10 MB di memoria; ad ogni modo, i programmatori promettono che, al momento della pubblicazione del titolo, i requisiti hardware saranno minori. Preparatevi, perché questo titolo potrebbe letteralmente rivoluzionare il concetto di videogioco.

Gmc





GIOCATI PER VOI

• CASA: Lucas Arts
• DISTRIBUTORE: CTO
• SVILUPPATORE: Totally Games
• TELEFONO: 051/753133
• INTERNET: Http://www.lucasarts.com
• PREZZO: L.129.900

Guerre Stellari



Torna sui grandi schermi il film di fantascienza più amato nel mondo e, contemporaneamente, con *X-Wing vs TIE Fighter* torna sul piccolo schermo del vostro computer una delle saghe più popolari del mondo dei videogiochi!



All'interno del CD-ROM allegato alla rivista potrete trovare Internet Explorer e tutto il software necessario per collegarsi alla Internet Gaming Zone.

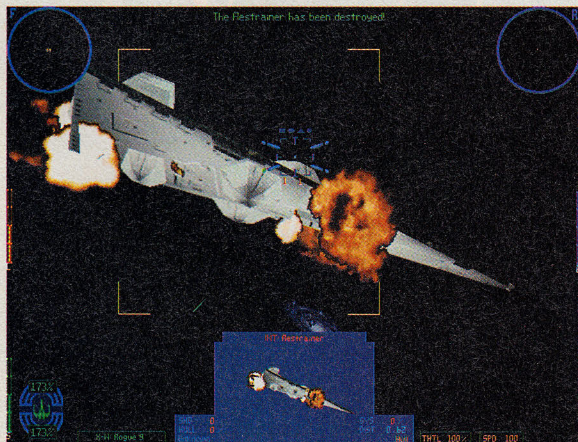
La Lucasarts ha viziato migliaia e migliaia di videogiocatori con due prodotti che hanno riscosso un successo senza precedenti, gli stessi due prodotti che compongono il titolo di questo terzo "capitolo" della serie: *X-Wing* e *TIE Fighter*. Certamente anche molti di voi li hanno giocati, quando sono usciti nell'edizione originale, in scatola, o nell'edizione "economica" su CD-ROM che, fra l'altro, è stata riveduta e corretta e a cui sono state aggiunte tutte le missioni aggiuntive che sono uscite in seguito e che non erano incluse nella prima edizione.

Basti dire che si trattava di due simulatori di volo spaziali ambientati nell'universo di Guerre Stellari: una volta installato il gioco potevate lanciarvi in frenetiche e difficilissime missioni come piloti ribelli o imperiali, con a vostra disposizione mezzi letali e meravigliosi come Caccia "Ala X" o "Ala Y", Intercettori TIE o i terribili TIE Avanzati e Difensori.

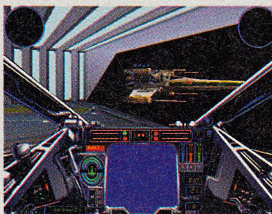
Questi due giochi hanno entrambi centrato il bersaglio: una simulazione di volo non troppo "verosimile" o "realistica" ma nemmeno troppo semplicistica, combattimenti che non si riducono a una versione "3D" di uno sparatutto ma nei quali la componente tattico-strategica è assolutamente fondamentale, il tutto abbellito e reso ancora più affascinante dal fatto di ispirarsi alla saga fantascientifica più famosa di tutti i tempi!

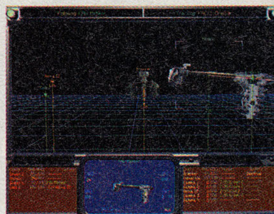
Se *X-Wing* aveva peccato un po' nel livello di difficoltà (tutti sostenevano che le ultime missioni fossero pressoché impossibili da risolvere), con la versione economica del gioco e, soprattutto, con *TIE Fighter* gli sviluppatori della Lucasarts avevano risolto questo problema, modificando alcune missioni, potenziando alcuni mezzi e rendendone più deboli altri, facendo sì, insomma, che non si dovesse ripetere venti volte la stessa missione per riuscire a portare a casa la tanto agognata medaglia, ma che fosse piuttosto una questione di intelligenza, di abilità nel pilotare la nave e, naturalmente, di tattica utilizzata. Il secondo gioco, infatti, è più giocabile e godibile rispetto al primo, oltre ad avere tutta una serie di innovazioni grafiche che lo rendono un vero spettacolo per gli occhi.

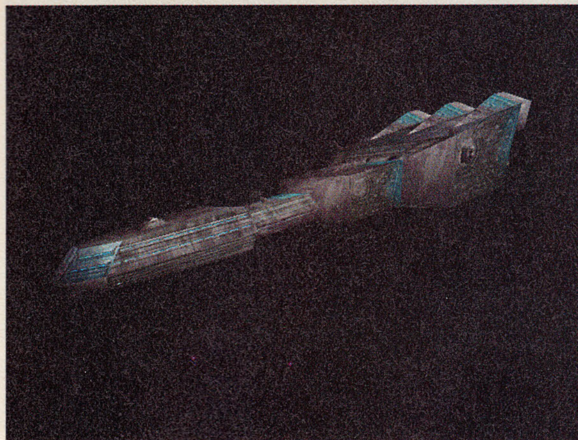
Ma quante volte sarà capitato di pronunciare frasi come "Certo che, se su quel Caccia TIE ci fossi stato io a pilotare, invece del computer, non te la saresti cavata così facilmente!"? Quante volte



Siamo riusciti a far saltare questo Star Destroyer imperiale di classe Interdictor, un vero successo, considerando che fra i mezzi disponibili non abbiamo B-Wing.











avete desiderato affrontare i vostri amici con il vostro caccia preferito, oppure volare insieme nella stessa squadriglia per compiere la stessa missione? Proprio a questo sembrano aver pensato i programmatori di casa Lucas quando hanno deciso di realizzare questo *X-Wing vs. TIE Fighter*, un gioco che, a prima vista, può sembrare una sorta di "remake" degli altri due titoli riuniti insieme e che, in realtà, è profondamente diverso!

Si tratta, infatti, di un gioco centrato soprattutto sulle varie modalità "multiplayer" (cioè che consentono la presenza contemporanea di più giocatori) che, a seconda delle vostre possibilità, possono essere a due o otto giocatori, attraverso un collegamento delle porte seriali di due computer o attraverso una rete di più macchine, oppure, ancora, attraverso Internet.

Il primo punto oscuro riguardante la realizzazione di questo gioco che balza agli occhi riguarda le missioni: sono poche. Rispetto ai primi due titoli ne è presente un numero abbastanza esiguo!

Pensate che, se decidete di giocare in solitario, senza altri amici da abbattere o da coprire con i vostri laser, potrete scegliere tra giocare un pilota ribelle o un pilota imperiale e, in entrambi i casi, dovrete selezionare una delle seguenti opzioni: missioni di addestramento (sette missioni



Ci stiamo dirigendo, insieme a questo gruppo di TIE Advanced verso un cacciatorpediniere Mon Calamari della ribellione. La nostra missione, ovviamente, è eliminarlo, e vi assicuro che non sarà certamente un compito facile!

PER CHI VUOLE SAPERNE DI PIÙ

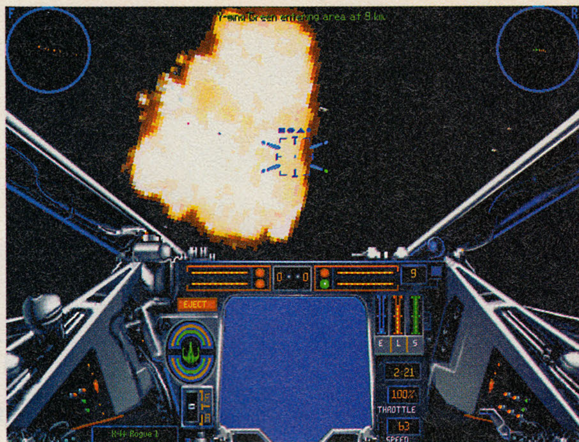
Anche di primo acchito, la grafica di *XvT* risulta impressionante. Le astronavi sono estremamente dettagliate e realistiche - l'immagine dell'astronave tipo 'Millennium Falcon' vale più di mille parole. Per ottenere questo risultato è stata adottata una tecnica di texture mapping, associata a una serie di effetti di luce in tempo reale e a MIP mapping e dithering.

Il texture mapping consiste nel ricoprire i poligoni che compongono gli oggetti tridimensionali con delle immagini (le texture, appunto) - un po' come se si trattasse di una tappezzeria. Quando le texture sono ben realizzate, questa tecnica permette di rendere gli oggetti in modo estremamente realistico, dissimulando gli spigoli tra i poligoni, ed evitando che le varie facce dell'oggetto risultino 'piatte'. Poiché le texture di *XvT* sono state prese direttamente dagli archivi della Lucas e dai modellini originali delle astronavi, possiamo ragionevolmente immaginare che siano le migliori - e il risultato si vede. È comunque possibile ridurne la definizione, permettendo così al gioco di girare anche sui computer meno potenti.

Gli effetti di luce in tempo reale (in questo caso si parla di 'lampi' speculari, illuminazione diffusa e fonti luminose locali), invece, hanno un effetto meno clamoroso, che però aggiunge un notevole realismo all'esperienza. Senza addentrarsi in dettagli tecnici, si tratta sempre di modificare il colore di un determinato pixel di un oggetto, schiarendolo o scurendolo in base alla posizione delle sorgenti luminose dai cui raggi viene colpito. Il risultato è che potremmo vedere l'ala del nostro avversario illuminarsi quando il nostro laser lo sfiora, oppure il ponte di comando di uno Star Destroyer avvolto nella luce quando un Caccia TIE viene distrutto a pochi metri e via dicendo. Vale la pena di notare che, trattandosi di effetti basati sui colori, la resa è notevolmente superiore quando si gioca sfruttando i 65000 colori possibili, permettendo quindi dei passaggi più fluidi fra le varie condizioni di luminosità relativa.



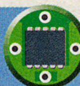




DUE AL PREZZO DI UNO

Dopo tutto questo parlare di multiplayer, potrebbe venire un dubbio: chi ha due computer in casa, avrà bisogno di comprare due copie del gioco, per poter sfidare un amico? Siamo felici di poter rispondere che è stata adottata una politica che rende inutile l'acquisto di una seconda copia. La confezione, infatti, comprende due CD - il primo, il CD Host, permette di giocare in solitario e permette di creare una nuova partita multiplayer. Grazie al secondo CD, il Client, potremo a questo punto collegarci alla partita creata con il primo, e giocare senza nessun problema.
Oltre a ciò, dobbiamo sottolineare il fatto che, sebbene i CD siano attualmente in inglese (ma la manualistica è totalmente in italiano), una traduzione completa è prevista entro breve, e la C.T.O. (la casa distributrice per l'Italia di tutta la linea LucasArts) sostituirà gratuitamente la versione inglese con quella localizzata, a chiunque ne faccia richiesta.

REQUISITI DI SISTEMA



Basta vedere le immagini che abbiamo raccolto in queste pagine per immaginare che *X-Wing vs. Tie Fighter* sia un gioco piuttosto esigente, tuttavia, i programmatori della LucasArts sono riusciti a contenere le richieste, fino a renderlo degnamente giocabile da una buona fetta di utenza.
I dati riportati dalla confezione del gioco sono i seguenti: processore Pentium 90 (o più, per utilizzare il multiplayer), 16 MB di memoria, almeno 3 MB liberi sul disco fisso, joystick o altro dispositivo compatibile DirectInput, scheda sonora compatibile DirectSound e scheda video compatibile DirectDraw. Sostanzialmente, qualunque Pentium acquistato nell'ultimo anno dovrebbe soddisfare questi requisiti - se riesce a fare girare Windows 95, per lo meno.
Tuttavia, è ovvio che le prestazioni in queste condizioni siano meno che ottimali, soprattutto per quanto riguarda CPU e spazio utilizzato su disco fisso. Utilizzando un Pentium 133, il gioco in solitario può già essere utilizzato nello splendore dei 65000 colori - per fare lo stesso nella modalità multigiocatore, soprattutto via Internet, sarà necessaria una CPU di fascia alta, dal P166 in su. Per quanto riguarda lo spazio su disco, l'installazione tipica, da 79 MB, sveltisce notevolmente il caricamento del gioco e delle missioni, ma naturalmente l'ideale è l'installazione completa (180 Mega), grazie alla quale l'accesso al CD-ROM è sostanzialmente azzerato.
Naturalmente, per i giochi multiplayer, è necessario un collegamento con un altro computer. La velocità minima del modem, sia per connessioni dirette con un secondo computer, sia per sfruttare le opportunità offerte da Internet, deve essere di 28.8 Kbps.
Un'ultima considerazione a proposito del CD-ROM: dato che *XvT* legge la musica dal CD, un lettore non molto veloce (4x o meno) potrebbe portare a sgradevoli 'blocchi' durante il gioco, quando viene cambiata la traccia di lettura. È consigliabile, quindi, un lettore dell'ultima generazione, come un 8x.

come singolo giocatore, cinque missioni di addestramento per affrontare le future missioni cooperative a due giocatori e solo quattro missioni di addestramento per quelle a otto giocatori), missioni "melee", cioè di combattimento "tutti contro tutti" per esercitare le vostri doti belliche ("Free for all", 6 missioni; "Shooting gallery", 3 missioni; e infine "Special skills", solo due missioni), missioni "Combat engagements", cioè ricostruzioni di battaglie dell'Alleanza Ribelle e dell'Impero (un "tour of duty" ribelle chiamato "Quick strike" diviso in 8 missioni, e uno imperiale, chiamato "Clean sweep" diviso a sua volta in altre otto battaglie), e infine l'opzione "Battles", in cui dovrete sconfiggere un determinato numero di volte i vostri avversari (due scontri su tre, tre su cinque o cinque su sette).

Il gioco, naturalmente vi permetterà di scegliere il vostro mezzo e di modificarne le caratteristiche, in alcuni casi, come i missili caricati o le "contromisure" per evitare i siluri avversari. Vi consentirà di passare con molta disinvoltura tra uno scenario ribelle e uno imperiale, di rifare le missioni di addestramento quante volte volete, fino a trovarvi perfettamente a vostro agio con i comandi da tastiera (gli stessi dei due giochi precedenti) e con il sistema di controllo che avete scelto (tastiera, joypad, joystick, ecc.), ma il vero "cuore" del gioco vi verrà rivelato soltanto se sceglierete l'opzione "Host game", che permette di creare un nuovo gioco multiplayer a cui potranno aggregarsi altri giocatori.



Siamo riusciti, dopo un dogfight violento e frenetico, a far saltare questo caccia ribelle, ma siamo ancora lontani dal completare tutti gli obiettivi della missione.



In questo caso, potrete scegliere tra un numero simile di missioni: 5 missioni cooperative di addestramento per i ribelli e 5 per gli imperiali, a due giocatori, 4 missioni cooperative ribelli e 2 imperiali per l'opzione a otto giocatori. Sono ancora poche, rispetto ai "tour of duty" di *X-Wing e di TIE Fighter* e, soprattutto, mancano completamente di qualsiasi genere di introduzione narrativa o di filo conduttore che le possa in qualche modo legare tra di loro. Il gioco è stato espressamente pensato e realizzato per il multiplayer e chi lo acquisterà pensando a un nuovo capitolo della saga potrebbe rimanerne un po' deluso. Niente intermezzi di animazione, niente spiegazioni generali della situazione… Soltanto una breve sezione pre-missione che vi spiegherà quali sono i vostri compiti specifici e poi verrete lanciati nello spazio a bordo della nave che avete scelto o che vi è stata assegnata per l'occasione.

Quasi per sopperire a questa scarsità di particolari o per la poca varietà delle missioni, sembra che i programmatori abbiano deciso di alzare il livello di difficoltà delle stesse fino a raggiungere quello, tanto temuto, delle ultime campagne di *X-Wing*! Vi capiterà certamente di provare la stessa missione sia dal punto di vista imperiale sia da quello ribelle e di fallire entrambe le volte! Questa è la prova che le due fazioni sono state bilanciate con attenzione, ma la difficoltà intrinseca di ogni singola missione rimane molto elevata. A mio modesto parere, una soluzione di questo tipo per



Una delle missioni più divertenti, ma anche meno sensate, è un'esercitazione "contro tutti" in un campo di asteroidi: dovremo affrontare caccia di ogni tipo.

SFIDE NELLA RETE

Sono ormai passati anni dall'uscita del diretto predecessore di *XvT*, lo splendido *Tie-Fighter*. Pur non avendo una grafica così spettacolare, quest'ultimo è stato (probabilmente lo è tuttora) uno dei giochi più amati. Il fatto che non avesse opzioni multigiocatore non ha impedito agli appassionati di inventare modi per potersi confrontare a distanza.

I programmatori della LucasArts hanno sopperito a questo problema, sviluppando *XvT* come gioco multiplayer fin dal principio. Il risultato è però difficile da valutare, nelle nostre condizioni. Per quanto il motore del gioco sia evidentemente ottimo, infatti, l'Italia è purtroppo uno dei Paesi dalle connessioni peggiori. Anche in situazioni ottimali (alle prime luci dell'alba, ad esempio) ottenere dal proprio collegamento delle prestazioni che si avvicinino alle potenzialità del gioco è tutt'altro che facile.

Giocare a *XvT* via Internet non è particolarmente complicato, per quanto possano esserci alcuni problemi in caso di rete troppo congestionata (date un'occhiata alla recensione completa di *Outlaws* per avere un'idea dei problemi riscontrabili). Una volta installato con successo il software, infatti, potremo collegarci in modo piuttosto rapido, e iniziare a giocare subito. Una volta entrati nella *Game Room* di nostra scelta (sono 8, ciascuna delle quali è dedicata a un area geografica - suggerisco di entrare in quella europea se vogliamo avere le migliori probabilità) troveremo la finestra di *Internet Explorer* (indispensabile per accedervi, per questo lo abbiamo incluso nel nostro CD) divisa a sua volta in quattro sezioni. Sulla sinistra abbiamo il menu principale, grazie al quale possiamo muoverci all'interno di *IGZ*. A destra si trova l'elenco degli utenti attualmente collegati, e la velocità del loro collegamento - ne parleremo più avanti. In basso si trova una finestra nella quale possiamo leggere i messaggi degli altri utenti, e scriverne a nostra volta. In mezzo allo schermo, infine, troviamo il punto più importante, cioè la rappresentazione delle varie partite alle quali possiamo giocare. Basta semplicemente muovere il puntatore del mouse su una delle partite per vedere quali siano i giocatori e, se vogliamo, unirci alla squadra.

Una delle considerazioni più importanti, quando si vuole giocare contro qualcuno, è la velocità del nostro collegamento. Questa viene indicata da un cerchio di fianco al nome, che va dal nero al verde.

Un cerchio nero indica che la linea fra noi e l'utente è impraticabile - l'equivalente di una coda sull'Autostrada del Sole. Quando il cerchio diventa giallo possiamo pensare a giocare, ma l'esperienza non sarà totalmente soddisfacente. Se il cerchio è verde, allora possiamo giocare senza il minimo problema, come se l'avversario (o il compagno) si trovasse nella stanza accanto. Possiamo vedere questi indicatori anche dall'elenco degli utenti collegati. Sembrerebbe tutto molto facile - nero: alla larga!, verde: gioca! - ma in realtà la situazione non è propriamente rose e fiori. Il fatto è che, appunto, le connessioni italiane sono quello che sono, di conseguenza avere il pallino verde è *molto* improbabile.

Naturalmente, questo dipende anche dal proprio ISP (Internet Service Provider, ovverosia chi ci fornisce l'accesso a Internet). Non ho potuto sperimentare con molti provider, ma una tendenza delineata abbastanza chiaramente è che, per lo meno in questo caso, gli ISP più grandi (Italia On Line, Telecom On Line e via dicendo) siano genericamente meglio attrezzati per venire incontro alle nostre esigenze, mentre i provider minori tendano a essere meno affidabili, in termini di stabilità e velocità della connessione.

È comunque interessante notare che la velocità del modem, in realtà, non è particolarmente influente, in questo caso - basta che sia almeno un 28.8, come da requisiti.

Abbiamo infatti provato sia con un modem a 33.6 Kbps che con un velocissimo ISDN da 64 Kbps, ma i risultati non sono cambiati apprezzabilmente. Molto meglio, quindi, procurarsi un modem standard e un abbonamento con un provider veloce, piuttosto che il contrario.

CHE UN BUON JOYSTICK SIA CON VOI

Durante le missioni di *X-Wing vs TIE Fighter*, i comandi a vostra disposizione sono decine e decine: per la comunicazione con i vostri compagni di squadriglia, per il sistema di puntamento dei bersagli, per la gestione dell'energia del caccia, per la selezione delle armi, ecc. Tutti questi comandi sono accessibili da tastiera ma, ovviamente, un joystick che vi consenta di non staccare le mani nemmeno per un attimo è la soluzione ideale. Fra le molteplici proposte sul mercato, abbiamo selezionato l'F-15 E Talon, della Suncom, distribuito in Italia da Leader (167/821177) con un prezzo indicativo al pubblico di L. 149.900. Con un totale di 48 funzioni completamente programmabili, potrebbe essere la soluzione ideale per entrare alla grande nell'universo di Guerre Stellari.









cercare di raggiungere una certa longevità non è molto saggia, poiché ripetere continuamente la stessa difficilissima missione può essere frustrante e, dopo un po', noioso, mentre avanzare, magari lentamente e con difficoltà, ma affrontando sempre sfide nuove e affascinanti è il modo migliore per mantenere il gioco installato sul computer il più a lungo possibile. Vero è che se il vostro unico scopo è quello di giocare con gli amici, questo genere di problema vi toccherà in modo minore, in primo luogo perché sarà il gioco stesso a rappresentare il divertimento, dato che non sono ancora molti i prodotti che offrono una simile possibilità con un tale livello di perfezione tecnica, e in secondo luogo perché esistono delle missioni di "sfida" a singolar tenzone in cui sullo schermo incontrerete soltanto il vostro amico/nemico e la sua squadriglia di caccia, che dovrete affrontare con le spalle coperte dai vostri compagni.

Dal punto di vista tecnico, gli elogi si sprecano letteralmente, come potete certamente notare dalle immagini che appaiono in queste pagine (per quanto, non rendano giustizia alla fluidità e alla velocità dei movimenti e alla sfida rappresentata dall'intelligenza artificiale che muove i caccia alleati e avversari).

Per uno strano paradosso temporale, che tutti i redattori di riviste mensili senza dubbio hanno provato più di una volta, mentre scrivo queste righe nei cinema stanno riscuotendo moltissimo successo i "remake" di *Guerre Stellari*, *L'Impero Colpisce Ancora* e *Il Ritorno dello Jedi*, in Edizione Speciale, con nuovi effetti speciali, nuovi mezzi, sequenze aggiuntive e colonne sonore rinnovate e migliorate. Quando voi leggerete questo articolo, invece, avrete certamente già visto tutta la trilogia e forse i film non saranno nemmeno più programmati dai cinema italiani. Questa mania di rinnovamento, comunque, sembra aver colpito anche la sezione "giochi" della Lucas, che ha rinnovato completamente il "look" di questo meraviglioso gioco rendendolo ancora più spettacolare di quanto non sia mai stato.

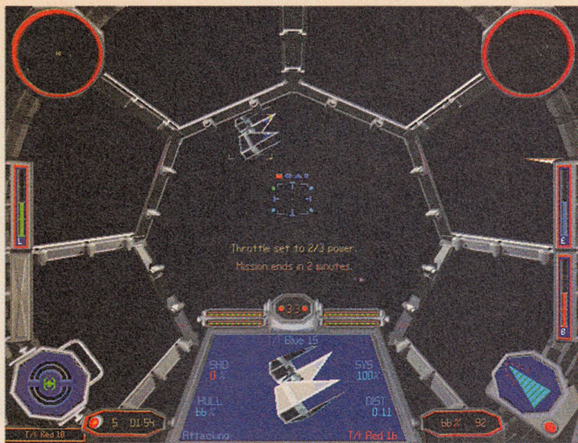
Lo schermo potrà essere visualizzato in varie modalità grafiche, fino alla Super VGA in 640 x 480, inoltre potrete rimpicciolirlo all'interno di una finestra più piccola nel caso che il vostro computer sia troppo lento per farlo girare fluidamente.



Ci stiamo lanciando verso uno dei nostri avversari della squadriglia "oro", un TIE Interceptor come quello che pilotiamo noi. Fate attenzione anche agli asteroidi.



Ecco una delle visuali esterne, da dietro, del caccia mentre si lancia nel campo di asteroidi alla ricerca di obiettivi nemici. Notate la nebulosa sullo sfondo.



La luce rossa a sinistra nell'head-up display indica che siamo inquadrati nei cannoni laser di un caccia nemico. Dovrete imparare delle manovre evasive.

Potrete scegliere, nell'apposita schermata di configurazione, il numero di colori utilizzabili (256 o 65.000), le ombre calcolate in tempo reale, le luci dovute alle stelle, ai laser e alle esplosioni e tutta una serie di altri particolari grafici che adatteranno il gioco alle vostre esigenze e a quelle del vostro computer.

Potrete inoltre selezionare una serie di opzioni personalizzabili riguardanti le connessioni per il gioco multiplayer, il motore grafico per il singolo giocatore o per le sessioni multiple, il sonoro (che richiede un'intera schermata a causa delle varie opzioni disponibili per le voci, le musiche da CD con la colonna sonora originale dei film, i rumori dei motori e dei laser delle astronavi, ecc.) e la configurazione del joystick. I requisiti tecnici per far girare questa meraviglia sono piuttosto abbordabili: abbiamo provato il gioco su una serie di computer (un Pentium a 133 MHz, ad esempio, o un Pentium a 166 MHz MMX) e non abbiamo riscontrato problemi di fluidità, di "scatti" nelle animazioni o nei movimenti delle navi o altro. Se avete un monitor decente e un buon joystick potrete certamente godervi *X-Wing vs. TIE Fighter* in tutto il suo splendore senza troppi problemi e giocare con gli amici determinando, finalmente, chi sia il migliore Stellapilota della vostra compagnia.

Gmc

LA CONQUISTA DELLO SPAZIO

Nella storia dei videogiochi da bar, lo spazio ha ricoperto senza dubbio il ruolo di primadonna, forse a pari merito con lo sport. Basta ripensare a venti anni fa, quando uscì *Space Invaders*. Probabilmente il 90 per cento dei cosiddetti sparatutto - quei giochi in cui non si deve fare altro che sparare ai nemici - è ambientato nello spazio, o su pianeti alieni.

L'avvento dei PC come macchine da gioco ha parzialmente modificato la situazione. Uno sparatutto è l'ideale per giocare una manciata di minuti al bar, ma in casa diventa rapidamente noioso. Sono così fiorite le avventure, i giochi strategici, le simulazioni. Lo spazio è rimasto sempre un'ambientazione prediletta - forse perché buona parte dei programmatori è avida lettrice di fantascienza.

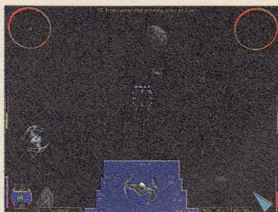
Incontriamo così, tanto per citare qualche titolo *The Dig*, una splendida avventura fantascientifica (sempre della LucasArts), *Master Of Orion* e il suo seguito, *Battle At Antares*, giochi strategici di conquista dello spazio. Le simulazioni spaziali, però hanno visto solo due grandi serie, che si sono spartite la stragrande giugnoranza del mercato: la saga di Guerre Stellari, con *X-Wing*, *Tie-Fighter* e, naturalmente, *XvT*, e le cronache dello scontro con i Kilrathi, cioè la serie dei *Wing Commander*, pubblicati dalla Origin.

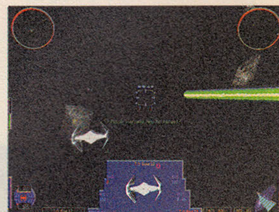
Si potrebbe dire che i predecessori di *XvT* contenessero, potenzialmente, tutto lo splendore dell'ultimo titolo. In fondo, si tratta per lo più di migliorie tecniche, senza un eccessivo impatto sul gioco - salvo l'introduzione del multiplayer. I *Wing Commander*, invece, hanno avuto un'evoluzione meno graduale. Si è passati dalle astronavi piatte (non tridimensionali) dei primi due titoli, al 'film interattivo' del terzo titolo, per arrivare alle dettagliatissime astronavi poligonali del quarto.

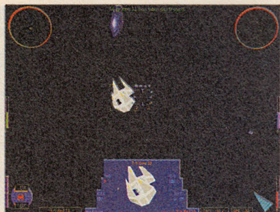
Probabilmente, gli ultimi nati delle due serie, ciascuno un capolavoro a suo modo, sono i più distanti tra loro, concettualmente. Infatti, laddove l'accento di *XvT* è senza dubbio posto su una giocabilità estrema, ma a breve termine, *Wing Commander IV* si propone come esperienza di ampio respiro, dalla trama complessa e coinvolgente, senza però possedere quella immediatezza che contraddistingue l'ultimo capolavoro della Lucas.

Forse, l'ideale sarebbe giocare a tutti e due...











COMMENTO

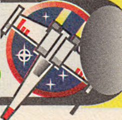
Difficilmente potrete trovare un modo migliore per trascorrere le calde serate dei mesi a venire in compagnia del vostro computer. Un gioco che racchiude tutta la magia di Guerre Stellari in un paio di CD-ROM argentati e che vi coinvolge maggiormente durante le sfide multigiocatore. Per chi non avrà modo di collegarsi con almeno un amico rimangono la giocabilità superiore e la grafica straordinaria, ma a costoro consigliamo di provarlo a tutti i costi in multiplayer. In questa modalità, infatti, *X-Wing vs. TIE Fighter* acquista un fascino tutto particolare. I problemi di collegamento su Internet che abbiamo incontrato sono certamente gravi per un prodotto di questo genere, d'altronde si tratta di una tecnologia ancora nuova e tutta da esplorare che talvolta riserva delle sorprese poco gradite. Se avete la possibilità di collegarvi tramite una rete o un cavo seriale scoprirete molti modi per collaborare con i vostri amici o per sfidarli nell'universo di Guerre Stellari che, al di là delle caratteristiche tecniche del gioco, è già di per sé una garanzia... In attesa della nuova trilogia cinematografica (1999-2001-2003) e dei giochi che porterà sui nostri schermi.

 GRAFICA 9

 GIOCABILITÀ 8

 LONGEVITÀ 8

 SONORO 9



9

• **CASA:** Electronic Arts
• **DISTRIBUTORE:** C.T.O.
• **SVILUPPATORE:** Bullfrog
• **TELEFONO:** 051/753133
• **INTERNET:** http://www.bullfrog.co.uk
• **PREZZO:** N.D.

Dalla parte del nemico

Abbiamo sempre vestito i panni e le armature degli Avventurieri, perditempo che si divertono a violare abissi sotterranei per l'assurda voglia di eliminare mostri e creature maligne e raccogliere immensi tesori. E se per una volta passassimo dall'altra parte? Con *Dungeon Keeper* potremo realizzare anche questo sogno.



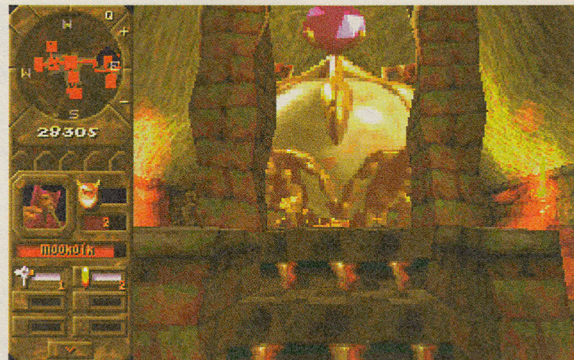
Negli anni '80 erano molto di moda i famigerati Giochi di Ruolo, in cui due o più giocatori rivestivano i panni di avventurieri di varie razze e professioni che osavano sfidare umide segrete sotterranee, alla ricerca di immensi tesori e bestie immonde da punire per la loro malvagità. Naturalmente questi giochi erano basati completamente sull'immaginazione dei giocatori, che sedevano attorno a un tavolo per lunghe ore, creando con la propria fantasia gli scenari di questi giochi. Il fulcro del Gioco di Ruolo era un particolare giocatore, che invece di interpretare la parte di uno degli avventurieri, forniva ai suoi compagni la dettagliata descrizione della situazione in cui si trovavano di volta in volta. Una specie di "libro interattivo", in cui avventurieri e narratore si confrontavano continuamente, generalmente divertendosi come dei pazzi.

Nel corso degli anni i Giochi di Ruolo si sono evoluti, e oggi è possibile giocare in ambienti molto più raffinati e completi di segrete misteriose e buie, come basi spaziali, città americane degli anni Venti, il Giappone medioevale, e così via. Ovviamente, i Giochi Ruolo migrarono presto anche sui computer, dove il nostro fedele processore, ai tempi molto più limitato in potenza e frequenza di clock, svolgeva il compito di precisissimo, anche se poco fantasioso narratore. Nei primi giochi di questo tipo, come *Dungeon Master* o *Eye Of The Beholder*, il giocatore controllava un gruppo eterogeneo di avventurieri e li guidava in prima persona attraverso profondissime segrete, chiamate "Dungeon" dal termine inglese. L'obiettivo finale era immancabilmente quello di diventare sempre più ricchi, dato che questi labirinti sotterranei erano pieni zeppi di tesori, e di eliminare senza pietà i numerosi mostri che vi si annidavano.

Chi ha giocato a uno dei titoli sopraccitati, si sarà senz'altro reso conto di quanto fosse difficile e dura la vita di un avventuriero: trappole in ogni nuova galleria, mostri senza pietà che brulicano un po' ovunque, razioni sempre scarse, e così via. La Bullfrog, ora, mostra l'altro lato della medaglia: voi sarete il creatore del dungeon, e il computer muoverà gli avventurieri assetati delle vostre ricchezze.

Il vostro compito sarà prima di tutto quello di creare le vostre segrete, utiliz-





"Possedendo" una delle creature che abitano il dungeon, potrete muovervi e visitare in prima persona la vostra creazione.



Potrete esaminare la situazione nel suo complesso grazie a una mappa completa in cui sono segnate le vostre stanze e quelle del nemico.



I vostri folletti, oltre a costruire gallerie e stanze, conquisteranno le parti di dungeon nemico liberate dai vostri guerrieri.

zando un'interfaccia semplice e intuitiva. Al vostro servizio avrete una piccola orda di folletti che eseguiranno fedelmente i vostri ordini, e che assolvono il compito di operai tuttofare.
Inizialmente, avrete a vostra disposizione una caverna centrale, il "cuore" del vostro dungeon, e un intero piano sotterraneo da scavare. Per prima cosa, dovrete scegliere dove scavare, creando le prime stanze delle vostre segrete. I folletti trapaneranno il sottosuolo molto velocemente, e lo ricopriranno con una pavimentazione particolare di colore rossastro che delimiterà il vostro territorio. Quando avrete creato una stanza, potrete assegnarle una funzione speciale. Ad esempio, è vitale creare almeno una Stanza del Tesoro, dove i vostri folletti accumuleranno gli ori e i tesori man mano che li trovano.
Fondamentale è anche collegare il vostro Dungeon a un Portale. Normalmente, questi Portali si trovano nelle immediate vicinanze della vostra prima stanza, e una volta che ne avrete preso possesso, permetteranno a orride creature, desiderose di porsi al vostro servizio, di arrivare nel vostro Dungeon. Maggiori le dimensioni del vostro sistema di labirinti, infatti, maggiore sarà il numero di creature che ne verranno attratte. A questo punto, dovrete preoccuparvi di creare un Nido, ovvero un'area del Dungeon dove le creature possono riposare e riprodursi, e un Vivaio, dove verranno allevati gustosi polli che finiranno nelle fauci di Ragni, Mosche Giganti, Troll, Orchi e di tutte le altre creature che riuscirete ad attirare sotto il vostro controllo. Tuttavia, non basta scavare gallerie e ingrandire il vostro Dungeon per attirare creature mostruose che lo difendano dai vostri nemici. Dovrete edificare delle stanze speciali che attirino delle creature particolari. Ad esempio, costruendo una Libreria di discrete dimensioni, attirerete i Maghi, che sono degli ottimi combattenti, in quanto possono colpire i nemici con le loro potenti palle di fuoco. Oppure con un Laboratorio abbastanza grande farete accorrere numerosi Troll, che sono in grado di far funzionare il Laboratorio stesso e creare meccanismi come porte di legno e trappole velenose.

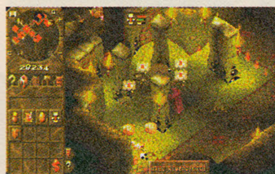
Per finanziarie la creazione del vostro Dungeon, dovrete ordinare ai vostri folletti di estrarre oro e pietre preziose dalle numerose vene aurifere che si trovano nel sottosuolo. Man mano che i vostri fedeli servitori trivellano le profondità sotterranee, troverete interessanti costruzioni ed edifici, che vi possono aiutare o creare molti problemi. A volte, è possibile trovare delle costruzioni lasciate da chi ha colonizzato il sottosuolo prima di voi, come ad esempio dei piccoli tempietti che contengono nuovi incantesimi od oggetti preziosi o magici. Più spesso, però, finirete prima o poi con il contattare altri abitanti del sottosuolo vivi e vegeti, che non hanno nessuna intenzione di lasciare il loro dominio.

I vostri naturali nemici sono gruppi di Avventurieri, che accedono al sottosuolo mediante Portali posizionati in Dungeon di questo tipo, e che poi riescono ad avvicinarsi al vostro dominio con l'intento di saccheggiarlo. Dovrete fermare questi loschi individui prima possibile, dato che oltre a sottrarvi oro e gemme, distruggeranno tutto quello che troveranno. In molti livelli, soprattutto nei primi, avrete come unici nemici degli avventurieri. Ogni volta che ne eliminerete un gruppo, altri più decisi decideranno di tentare di violare il vostro dominio, finché non arriverà il Signore delle Terre (sotto cui vi annidate) a sfidarvi direttamente. Quando lo avrete eliminato, avrete completato il livello, dato che il vostro Dungeon non correrà più altri rischi.

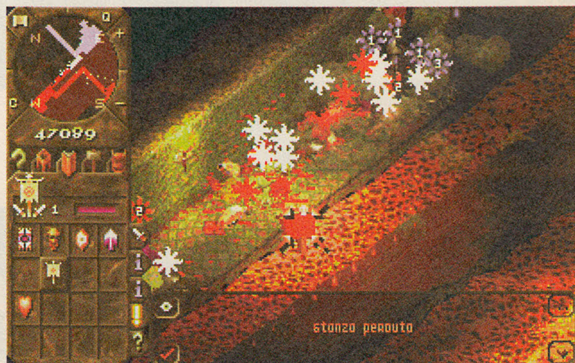
Nei livelli più avanzati, al contrario, troverete dei vostri "colleghi", che stanno tentando di colonizzare il sottosuolo proprio come voi. Purtroppo, non esiste nessun tipo di compromesso con questi altri Dungeon Keeper: dovrete localizzare il loro Dungeon e attaccarlo prima che loro invadano il vostro. Ogni volta che le vostre creature entrano in una stanza nemica, la conquisteranno per voi. Ovviamente, il vostro avversario non si farà crescere l'erba (anzi, il muschio) sotto i piedi, e lancerà contro le creature al vostro servizio tutti i mostri suoi alleati.

PER CHI VUOLE SAPERNE DI PIÙ

Dungeon Keeper utilizza un sistema grafico davvero spettacolare che mostra il dungeon con una visuale tridimensionale isometrica. È possibile far ruotare l'intero complesso sotterraneo per esaminarlo dal punto di vista che preferite. Inoltre, è stato inserito un sistema di illuminazione in tempo reale, che oltre a tener conto della luce creata da fiumi di lava, torce e altre fonti "naturali", illumina le immediate vicinanze della zona indicata dal vostro puntatore. Il sistema grafico può essere visualizzato in alta o in bassa risoluzione, ed è anche possibile determinare il numero di ombre, in modo da velocizzare l'esecuzione del gioco anche su macchine meno potenti. Potrete giocare a *Dungeon Keeper* sia sotto Windows 95 che sotto DOS.







Qui inizia il territorio del nemico. Fate attenzione alle sue creature.

Estrarre l'oro dalle miniere è fondamentale.

La Prigione vi consente di catturare le creature nemiche.

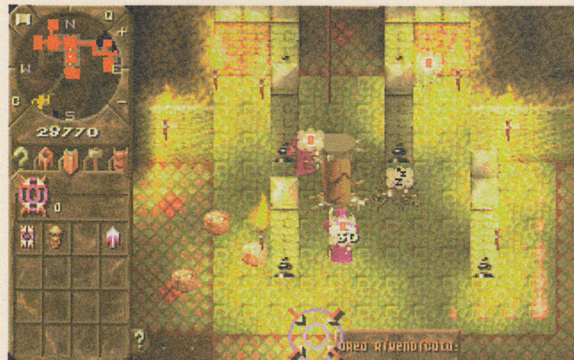
Le creature alleate accederanno al vostro dungeon dal Portale.

Questo tende a scatenare una battaglia di proporzione epiche, dove Ragni, Maghi, Scheletri, Vampiri, Mosche, e creature ancora più bizzarre tentano di eliminare gli avversari. Non avrete un controllo diretto sullo scontro, ma dato che potete decidere con una certa precisione i movimenti delle vostre creature, potrete di conseguenza decidere quando e dove iniziare a combattere. Inoltre, potrete aiutare i vostri diabolici servi lanciando degli incantesimi, come "Cura" o "Fulmine Magico", che però vi costeranno una certa quantità di oro. Solo conquistando e distruggendo il "Cuore" del Dungeon avversario, in casi del genere, potrete completare il livello. E spesso si tratta di un'impresa molto complessa che necessita un notevole sforzo strategico, in quanto è vitale scegliere quando, dove e come attaccare.

Esistono una trentina di livelli studiati per il giocatore singolo. Ognuno di essi è studiato in modo che possiate crearvi un Dungeon di discrete dimensioni prima di dovervi scontrare con il nemico. Nei primi livelli, verrete guidati da una specie di guida che vi dirà, passo dopo passo, cosa dovrete costruire o come dovrete muovervi, quindi l'apprendimento è graduale e indolore. Ma *Dungeon Keeper* dà senz'altro il meglio di sé stesso se giocato in multiplayer. Come molti giochi simili (anche se è particolarmente azzardato definire qualsiasi gioco "simile" a *Dungeon Keeper*...), giocare contro il computer è piacevole, ma combattere avversari via modem o rete moltiplica esponenzialmente il divertimento. Inclusi sul CD sono presenti dei livelli studiati appositamente per essere utilizzati da due, tre o quattro giocatori, ognuno dei quali prenderà il controllo di un Dungeon Keeper. Niente paura se potete giocare solo via modem, dato che il computer controllerà tutti i Keeper non impersonati da un vostro amico.

Dungeon Keeper è probabilmente il gioco più rivoluzionario degli ultimi sei mesi, che permette al giocatore di costruire un impero sotterraneo e di difenderlo da orde di malefici avventurieri e altrettanto diabolici Dungeon Keeper rivali. Essendo completamente in italiano, parlato incluso, e con dei primi livelli che includono una guida passo passo, è facilissimo farsi catturare dalla sua incredibile giocabilità, ma come accade spesso con i titoli di questa casa, è molto difficile spegnere il computer per andare a dormire. Giocatore avvisato...

Gmc



É possibile vedere il dungeon in due dimensioni con una visuale dall'alto a tre quarti, accorgimento utile sulle macchine più lente.

Il "Cuore" del dungeon è il centro nevralgico del vostro dominio.

La Sala da Addestramento permette alle creature di diventare più abili in combattimento.

La Sala del Tesoro è indispensabile per accumulare le vostre ricchezze.

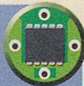
La Biblioteca vi consente di studiare nuovi incantesimi.



PETER MOLYNEUX: IL MOZART DEI VIDEOGIOCHI

Attualmente è considerato uno dei migliori game designer del mondo. Se avete giocato a *Populous, Syndicate* e *Magic Carpet*, beh, sappiate che sono tutte frecce partite dal suo arco. Peter Molyneux non crea solo giochi divertenti, ma li crea rivoluzionari, a tal punto che in tutti e tre i casi sopraccitati ha creato un genere a sé stante, imitato ma mai eguagliato da decine di concorrenti. *Dungeon Keeper* non è, fortunatamente, un'eccezione, e già ci aspettiamo numerosi cloni nei prossimi mesi. Tuttavia, *Dungeon Keeper* rimarrà negli annali dei videogiochi anche per un altro motivo: Peter Molyneux ha infatti deciso di abbandonare la Bullfrog per creare una software house tutta sua. Il motivo? Pare si sia stancato di fare il manager e voglia tornare a occuparsi solo ed esclusivamente di giochi. Una scelta che, senza dubbio, farà la gioia di molti giocatori.

REQUISITI DI SISTEMA



Dungeon Keeper richiede un Pentium 90 (meglio se 133) con almeno 16 MB di RAM. Purtroppo, non sfrutta direttamente le schede acceleratrici 3D, quindi lo sforzo principale per la gestione della grafica verrà sostenuto dal processore. Sono inoltre necessari una sessantina di MB su hard disk, a cui se ne aggiungono un'altra decina per i salvataggi. Per quanto riguarda il sonoro, sono supportate tutte le principali schede. Per giocare con uno o più amici, dovrete utilizzare un collegamento diretto, un modem ad almeno 14.400 baud o una rete IPX.

COMMENTO

Rivoluzionario. Questo è il termine che più si addice a *Dungeon Keeper*. In primo luogo per il concetto di base, dato che vi permette di costruire e difendere il vostro abisso sotterraneo personale. Poi per la grafica: una vera e propria meraviglia, con effetti di luce impressionanti, che vi consente di esaminare il vostro dungeon da una qualsiasi angolazione 3D e di "possedere" una delle vostre creature per osservare le segrete attraverso i suoi occhi. In pratica, potrete vedere in prima persona quello che avete creato con il vostro mouse. Un gioco complesso e divertente, che dà il meglio di sé giocato in multiplayer.

 GRAFICA 9

 GIOCABILITÀ 9

 LONGEVITÀ 9

SONORO 8



9

• CASA: BMG Interactive
• DISTRIBUTORE: BMG Interactive
• SVILUPPATORE: Crystal Dynamics
• TELEFONO: 02/8881
• INTERNET: http://www.crystald.com
• PREZZO: L.83.000

Meglio di una console

Esistono giochi divertenti, giochi molto piacevoli, e giochi che creano una rivoluzione. *Pandemonium,* come era lecito attendersi considerato il suo titolo, ha scatenato un vero e proprio pandemonio in redazione: tutti volevano provare questa nuova meraviglia tridimensionale.

Un tempo, i giochi a piattaforme (quelli in cui si salta da una piattaforma all'altra evitando i nemici e raccogliendo i bonus) erano giochi "solo per console". Su PC potevamo gustarci simulazioni di tutti i tipi, giochi di strategia, avventure, ma per quanto riguardava i generi arcade per eccellenza, o si andava al bar, o si comprava una console. Oggi sappiamo bene che la situazione è ben diversa, e se da una parte *Broken Sword* è disponibile per PlayStation, possiamo utilizzare il nostro Pentium (ben più raramente il 486!) per picchiare il nostro processore o saltellare da una piattaforma all'altra.

Tuttavia, tutto potevamo aspettarci tranne che un gioco graficamente incredibile come *Pandemonium*. Si tratta del primo gioco di piattaforme tridimensionale che riesca ad approdare in maniera più che degna sul PC. In effetti, si tratta di una tridimensionalità "falsa", dato che il vostro personaggio non sarà in grado di muoversi lateralmente, ma solo in avanti, indietro, e, con salti e sfruttando la forza di gravità, verso l'alto e verso il basso. E questa è una fortuna, dato che sarebbe impossibile controllare un personaggio in 3D reale su quelle strette piattaforme (è già difficile sopravvivere in 2D!). Si tratta di un gioco di piattaforme con grafica tridimensionale, non di un gioco di piattaforme 3D - basta però dare un'occhiata alle foto per rendersi conto che l'effetto è molto più vicino a *Mario 64* che a *Super Mario*, per intenderci.

Potrete scegliere il vostro personaggio tra un Joker di nome Fargus o Nikki, un'acrobata dalle eccezionali capacità. La scelta che effettuerete determinerà il vostro stile di gioco, dato che mentre il giullare può effettuare una ruota umana in grado di eliminare i mostri, la bella Nikki potrà compiere un doppio salto in alto, che le permetterà di raggiungere i punti più elevati di ogni livello.

A proposito di livelli, dovrete affrontarne ben 18, ognuno caratterizzato in maniera eccezionale. Le Caverne Perdute sono abitate da orripilanti ragni che si arrampicano ovunque e piene di massi cadenti, mentre le Rovine del Castello vi faranno salire fino all'apice della torre principale attraverso stretti passaggi concentrici.

Dovrete affrontare nemici di tutti i tipi, come pipistrelli, misteriosi esserini viola, mostruose piante verdi che sparano micidiali bolle di energia, e così via. Fortunatamente, potrete contare su tre particolari armi: la prima vi consente di lanciare una devastante palla di fuoco che


Il buon giullare utilizza una grossa zucca per darsi lo slancio durante i suoi salti e raggiungere la piattaforma sopra di lui.







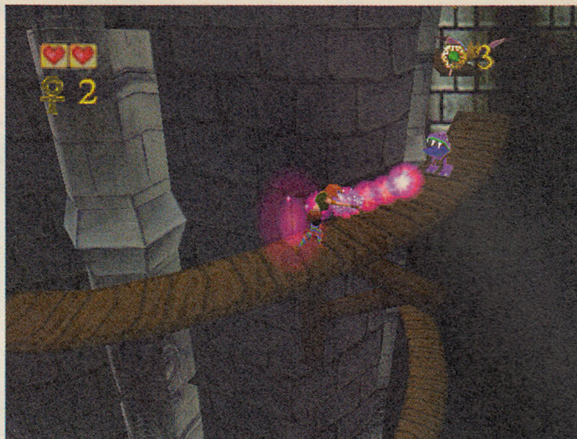


distrugge tutto quello che incontra. Alternativamente, potrete utilizzare un raggio rimpicciolente, che riduce i nemici ai minimi termini per qualche manciata di secondi, periodo in cui potete schiacciarli senza problemi. Infine, con un po' di fortuna, potrete trovare un raggio congelante, anche questo di durata limitata. Se non avete armi (le perderete ogni volta che vi verrà sottratto un cuoricino) potrete nella maggior parte dei casi saltare sui mostri per ucciderli. Comodo, no?

Per arrivare alla fine di ogni livello avrete due vite composte da due "cuoricini" ciascuna. Se incappate in un nemico o in una delle numerose trappole, perderete un "cuoricino", mentre se cadrete dalle piattaforme, perderete direttamente una vita. Questo vi consente un certo margine di errore, non però troppo abbondante da spingervi a inutili acrobazie. Se perdete una vita, dovrete iniziare da capo dall'ultima di quelle due o tre locazioni per livello che "salvano" il vostro passaggio. In più, in ogni livello troverete un certo numero di monete dorate, alcune rosse, altre verdi o viola. Se riuscirete a raccogliere 300 monetine (le rosse valgono 5 e le viola 25!) otterrete la classica vita extra – ne avrete bisogno, credetemi! Inoltre, se riuscirete nella difficile impresa di raccogliere l'80% dei tesori di un livello, accederete a una sezione bonus. Con il 95%, arriverete invece a una divertente versione del classico muro da abbattere con la pallina.

L'unico difetto di *Pandemonium* è che i nemici tendono a saltarvi addosso non appena vi muovete, e dato che la prospettiva cambia spesso senza preavviso, con carrellate in avanti o dall'alto, questo può risultare fastidioso. Forse, concedere ai nostri eroi tre o quattro "cuoricini" invece che solo i due ammessi ci avrebbe consentito di vivere più a lungo nei livelli di *Pandemonium*.

Gmc



Data la natura fondamentalmente bidimensionale del gioco, i nostri colpi seguiranno le traiettorie più impensabili per raggiungere i nemici.





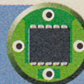
All'interno del CD-ROM allegato alla rivista potrete trovare un demo giocabile di *Pandemonium*.







REQUISITI DI SISTEMA



Pandemonium richiede un processore di tipo Pentium di fascia medio-alta, dal P90 in su, 16 MB di RAM e una decina di MB di spazio su hard disk. Consigliamo quasi categoricamente un joypad (e a questo proposito vi consigliamo di dare un'occhiata al nostro speciale a pag. 34), dato che giocare via tastiera complica ulteriormente la vita dei nostri due eroi. Con una scheda grafica equipaggiata con processore 3Dfx il gioco acquista una dimensione nuova, e rientra tra quei cinque o sei titoli che giustificano da soli l'acquisto di una scheda di questo tipo.

COMMENTO

Pandemonium è probabilmente il miglior gioco di piattaforme in circolazione attualmente per PC.
Se avete un "normale" P90 o P133, la grafica e la fluidità sono semplicemente stupendi, mentre con un Pentium equipaggiato con 3Dfx *Pandemonium* diventa incomparabile. E considerate che gira sotto Windows 95, con la conseguente facilità di installazione e utilizzo!


GRAFICA 9


GIOCABILITÀ 8


LONGEVITÀ 8


SONORO 8



8

E' IN E



LA RIVISTA CHE CAMBIERA' PER SEMPRE IL TUO MODO DI USARE IL COMPUTER

L'ARCOBALENO



Roma

Via Cassia, 6/c
Tel. 06/33.33.486

Via Candia, 56
Tel. 06/397.435.17

• **CASA:** Interplay
• **DISTRIBUTORE:** Leader
• **SVILUPPATORE:** Xatrix Entertainment
• **TELEFONO:** 167/821177
• **INTERNET:** http://www.interplay.com
• **PREZZO:** N.D.

A caccia di marziani

Ancora una volta gli alieni sono scesi sul nostro amato pianeta per fare i loro comodi, in Redneck Rampage però hanno trovato pane per i loro denti! Mai, mai rapire il maiale da competizione a un contadino, nemmeno se siete marziani!

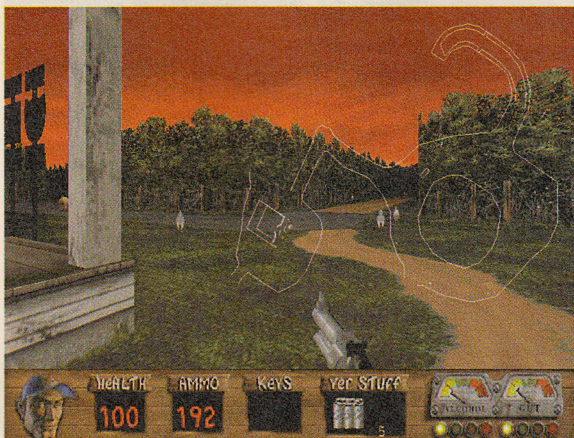


Sul CD-ROM allegato alla rivista trovate un demo di *Redneck Rampage*

In questi anni si sono visti molti esempi di giochi con una storia di base decisamente "buttata lì", inventata giusto per avere qualcosa da raccontare nelle prime pagine del manuale... Redneck Rampage è il primo esempio di gioco totalmente basato su una trama del genere. Gli alieni sono scesi sulla Terra e nelle loro scorribande hanno prelevato un maiale, il loro grosso problema ora è rappresentato dal padrone della bestiola in questione, che rivolendola a tutti i costi ha dichiarato guerra totale ai rapitori spaziali!

Redneck Rampage è un gioco in soggettiva 3D, realizzato con lo stesso motore grafico (il sistema di realizzazione del mondo simulato all'interno del gioco) di un grande successo dello scorso anno, il famosissimo *Duke Nukem 3D* che probabilmente molti di voi già conosceranno. Impersonando il contadino alla ricerca del maiale rapito dovrete cercare di eliminare praticamente quasi tutto ciò che vedrete muoversi sullo schermo facendo attenzione a non venire a vostra volta eliminati prima del compimento della vostra impegnativa missione.
Avrete di fronte non solo le forze aliene ma anche un nutrito gruppo di cloni umani realizzati esclusivamente per scopi militari, dovrete fare i conti anche con le forze dell'ordine che non vedono certo di buon occhio il disastro che vi accingete a compiere e dovrete stare attenti anche agli animali di campagna che, si sa, con il rumore si possono innervosire e darvi non pochi fastidi.

Con cosa potrete sperare di vincere la vostra personalissima



Durante il gioco è possibile sovrapporre la mappa alla visuale del protagonista, aggiornata in tempo reale.



Questo tipo non molto sveglio è Bubba, dovrete cercarlo per terminare i vari livelli di Redneck Rampage.

E SU INTERNET?

Oltre a poter reperire eventuali correzioni e/o miglioramenti al gioco, su internet sarà possibile anche "migliorare" Redneck Rampage sotto un certo punto di vista... Abbiamo detto che è possibile ridurre la violenza visiva degli scontri e il lessico decisamente da scaricatore di porto dei protagonisti durante le battaglie, ebbene quello che non abbiamo precisato nella recensione è che esiste anche la possibilità di aumentare le due caratteristiche, se lo si desidera! Tutto questo sarà possibile prelevando una apposito programma dal sito ufficiale della Interplay, denominato "Cuss! Pack", che potrete trovare all'indirizzo http://www.interplay.com/redneck/index.html. Al momento della stesura della recensione non era ancora stato reso disponibile on line, ma lo sarà sicuramente per l'arrivo del gioco sugli scaffali dei negozi.

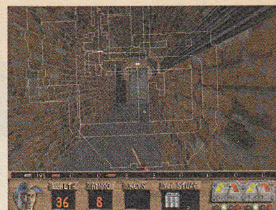
I CONCORRENTI

I giochi in soggettiva non sono certo una novità dell'ultimo minuto nel mondo dei PC, fin dai tempi di *Wolfenstein3D* siamo abituati a giocarci e a vederne sempre di nuovi e più interessanti.
Considerando Redneck Rampage non possiamo esimerci dal suggerirvi di dare un'occhiata al suo papà virtuale: *Duke Nukem 3D*, autentica festa di distruzione e tattica, con un gioco in multiplayer davvero esplosivo pur restando perfettamente godibile e giocabile in singolo.
Sempre restando nel genere, qualora non l'aveste mai visto perché non provare *DOOM* della id software? Oppure, meglio ancora, il più recente capolavoro della stessa casa: *Quake*, dalla grafica assolutamente strepitosa.
Tra i titoli invece in uscita nei prossimi mesi, due tra i giochi più interessanti sono sicuramente *Unreal* e il secondo episodio di *Hexen*, teneteli d'occhio!









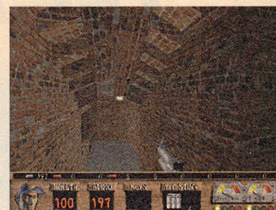
battaglia? Con tutto ciò che può rendere orgogliosa l'armeria di un contadino americano: la scelta passa dalle normalissime pistole a raffinate doppiette caricate a pallettoni, partendo da un piede di porco utilissimo in molte situazioni per arrivare a mitragliette, candelotti di dinamite (veramente devastanti se usati con cura) fino a giungere ad armi decisamente meno usuali ed ortodosse, come uno strano oggetto realizzato con un braccio alieno, che sarà vostro solo nei livelli più avanzati...
Iniziare a giocare a R.Rampage non è difficile, a patto che abbiate già provato uno dei mille giochi in soggettiva da *DOOM* in poi, i controlli e lo stile di gioco sono sempre gli stessi in linea di massima; si può dire che il lato tattico non è stato sviluppato più di tanto, al massimo dovrete stare attenti a non colpire determinati personaggi normalmente neutrali, oppure a prendere alcuni nemici di spalle piuttosto che frontalmente, ma nulla di più. Nella maggioranza dei livelli si procede in modo piuttosto lineare con la solita sequenza: esplora il livello, cerca bonus e chiavi varie, elimina tutti i nemici che vedi in giro, trova l'uscita. In alcuni livelli si ha l'impressione che la vera difficoltà non stia tanto nell'eliminare le forze nemiche (che comunque oppongono una forte resistenza anche nei livelli medi di difficoltà), quanto nel trovare le chiavi o le stanze importanti al fine di terminare il livello: a volte si gira per un livello ormai totalmente sterminato alla ricerca dell'uscita, senza magari avere alcun indizio che ne indichi la presenza in un punto particolare della mappa...
Se da un lato dunque la sfida è in qualche modo garantita, come si sta sotto il profilo della longevità? Riesce



In molte locazioni è stata prestata attenzione ai giochi di luce, come in questo caso: aprendo la porta il sole illumina il pavimento della baracca.









questo nuovo titolo Interplay ad incollare il giocatore davanti al PC fino al termine dell'ultima missione disponibile? A dire il vero su questo abbiamo alcuni dubbi, generati oltre tutto anche da quello che di fatto è il punto di forza e di originalità del gioco: l'ambientazione.
Sinceramente non pensiamo che impersonare un contadino alla ricerca di un animale rapito sia il massimo a cui può aspirare un giocatore, anche considerando il fatto che combattere contro cloni di contadini, alieni strambi e poliziotti può essere divertente per le prime partite, ma alla lunga non garantisce l'atmosfera necessaria ad un gioco di questo genere per poter essere interessante fino alla fine dell'ultima missione.
Da segnalare l'eccellente realizzazione dei commenti sonori, dai goliardici (e grezzi da morire) commenti parlati dei protagonisti del gioco (eliminabili con una apposita opzione insieme a molto del sangue sparso durante il gioco, se lo si desidera) fino ad arrivare alla colonna sonora musicale: un bel misto di canzoni in stile country dal testo a volte dubbio ma sicuramente interessanti dal punto di vista prettamente sonoro, un paio di canzoni non sfigurerebbero in una cassetta da ascoltare in auto, per dirne una. Anche i manuali a corredo del gioco sono totalmente in tema con i protagonisti: scritti (nella versione inglese che abbiamo testato) in uno slang tutto particolare e decisamente poco... cittadino.
Peccato che tutta questa attenzione ai particolari non sia finita che solo in parte nel gioco.

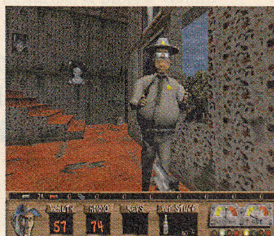
Gmc

REQUISITI DI SISTEMA

Per giocare con Redneck Rampage è necessario un Pentium 90 dotato di 16 Mega di RAM, 150 Mega liberi su disco fisso, una scheda SVGA ed un lettore CD-ROM. Se si vuole giocare al meglio è consigliato dotarsi almeno di un Pentium 133 con preferibilmente 32 Mega di memoria RAM. Per gli effetti sonori il gioco supporta tutte le schede più diffuse sul mercato, le musiche di sottofondo sono invece tutte registrate in formato audio sul CD-ROM del gioco, risultando quindi di uguale (elevata) qualità su qualsiasi sistema a prescindere dalla scheda sonora installata. Anche se il gioco via tastiera è più che accettabile, è possibile utilizzare quasi tutti i tipi di joystick esistenti nonché il mouse, a seconda delle vostre preferenze.



Usare la doppietta con un nemico del genere è forse uno spreco, ma è meglio eliminare tutti alla svelta, talvolta



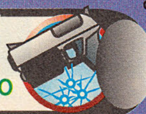
COMMENTO


GRAFICA 7


LONGEVITÀ 8


6 GIOCABILITÀ


6 SONORO



Costruire un gioco con lo stesso sistema grafico di *Duke 3D* non significa automaticamente poter bissare il successo del grande titolo in questione, e questo Redneck Rampage pare qui apposta per ricordarcelo. Tecnicamente c'è poco da eccepire, pur con tutti i limiti intrinseci dei giochi in 3D simulato (per intenderci tutti i giochi come *DOOM* o *Duke3D*, prima dell'avvento di *Quake*) il programma si comporta bene, dimostrando ingenuità grafiche solo in poche e rare locazioni ed offrendo un livello di sfida non indifferente al giocatore che non lo voglia giocare ai livelli più bassi di difficoltà. Il problema è tutto nel coinvolgimento: passati i primi livelli ed assorbita la novità dell'ambientazione e dei nemici diversi dai soliti, rimane solo il gioco e questo non è ai livelli dei titoli simili già disponibili da parecchio tempo. Se era possibile rigiocare più volte l'intero *DOOM* dall'inizio alla fine attratti dalla splendida atmosfera, dubitiamo che sia possibile una cosa simile per questo titolo.

6



IO LI PENSO... LUI LI FA!!





Europress

Giocare è fantastico, costruire i giochi a proprio piacimento, poi, è il massimo!!! Ma come fare? Basta avere LA FABBRICA DEI GIOCHI, software che consente di creare in modo semplice ed intuitivo qualsiasi genere di gioco. Con LA FABBRICA DEI GIOCHI si costruisce la struttura vera e propria dei giochi, la si abbellisce con un'ampia scelta di suoni e immagini e... il gioco è fatto!! Per aiutarvi una guida in italiano semplice ed immediata.

CD-ROM

PROGRAMMA
E MANUALE
IN ITALIANO

486/66 O SUPERIORE,
8 Mb, SVGA,
LETTORE CD-ROM,
WIN. 3.1 O SUPERIORE.

£ 99.900

Numero Verde
167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it



DELPI

Volare sulle supercar

Avete sempre desiderato sfrecciare a 250 km/h tra la vostra abitazione e l'ufficio a bordo di una Ferrari F50, ma non siete mai riusciti a mettere da parte le centinaia di milioni necessari per acquistare il bolide rosso? Niente paura, con *Need For Speed 2* sarete in grado di salire a bordo delle vetture più esclusive e veloci presenti sul mercato per un misero centone!

Con una presentazione che sembra la parodia degli spot anti velocità del Ministero dell'Interno, con tanto di Fiat 500 che chiede strada a una Corsa e poi viene superata da una Ferrari lanciata a quasi 300 Km/h, si apre la nuova produzione della Electronic Arts. Per chi non lo sapesse, *Need for Speed 2* fa parte di una saga, iniziata ai tempi dell'Amiga 500, glorioso home computer dell'epoca dei 16 bit, con *Test Drive*, che si proponeva di far guidare al giocatore bolidi stradali, come Ferrari F50, Lotus Esprit V8, la Indingo della Ford, e così via, su circuiti stradali, che assomigliavano molto a percorsi cittadini o provinciali. Questo rendeva il prodotto molto interessante, dato che se da una parte non tutti possono paragonare l'esperienza provata con *GP 2* con una "prova" sul campo, è anche vero che più o meno tutti i maggiorenni italiani hanno la patente e guidano con una certa frequenza la propria vettura.

Una volta installato sotto Windows 95 con un'interfaccia comoda, diretta e soprattutto in italiano, *Need For Speed 2* vi catapulterà tra le sue opzioni principali. Potrete scegliere la vetturá su cui gareggiare tra quelle presenti, che, oltre quelle citate in precedenza, comprendono la McLaren F1, la Italdesign Cala, la Lotus GT1, la Isdera Commendatore e la Jaguar XJ220.

Ogni vettura è accompagnata da una scheda esauriente e completa di commento parlato (in italiano), frutto dell'acquisto da parte della Electronic Arts dei diritti in campo videoludico delle macchine simulate in *Need for Speed 2*, e quindi se leggete che la Jaguar XJ220 ha una velocità massima di 343 Km/h, potete stare pur certi che si tratta di un dato accurato e sicuro!

Potrete poi selezionare il tracciato su cui correre, tra i sette presenti. Il primo, studiato per permettervi di saggiare le caratteristiche della



Nel percorso "Mystic Peaks" si alternano paesini rurali a ponti sospesi nel vuoto. Attenzione ai numerosi dislivelli.



I cruscotti delle Super Cars sono riprodotti con estrema fedeltà, fino a particolari come il cavallino rampante al centro del volante.





vostra vettura, è stato battezzato "Proving Grounds", ossia "terreno di prova", e si tratta del primo passo obbligato per ogni giocatore alle prime armi. La pista è larga, le curve abbastanza dolci da impedirvi di sbandare, e non ci sono dislivelli esagerati. Gli altri sei percorsi metteranno invece a dura prova le vostri doti di piloti stradali, dato che vi costringeranno a sudare sulla tastiera per evitare di finire fuori pista!

Completano il tutto le opzioni di gioco: potrete scegliere una corsa singola o un intero campionato, oltre alla sfida Knock Out, in cui in ogni gara viene scartato l'ultimo - dopo la sesta rimarrete solo in due! Per quanto riguarda le opzioni multiplayer, potrete giocare con un amico sullo stesso computer dividendo in due lo schermo, oppure via modem o rete.

Una volta che avrete scelto la vettura, i settaggi e il tracciato, sarete pronti per la vostra prima gara! Dal punto di vista grafico, non c'è nulla da obiettare. I bolidi sono stati riprodotti con una cura maniacale, e quando vedrete una sagoma rossa che vi sfreccia accanto, non potrete sbagliare…

Anche i percorsi stessi sono stati inondati di particolari grafici che li rendono realistici e interessanti: vi capiterà di vedere dei jet in fase di decollo passare sopra le vostre teste, alberi di tutti i tipi e dimensioni, cartelli stradali, e così via. Ovviamente, non mancano i particolari anche all'interno dell'abitacolo della vostra vettura: oltre alla strumentazione, riprodotta perfettamente e funzionante, potrete contare sullo specchietto retrovisore.

Per quanto riguarda il gioco vero e proprio, *Need for Speed 2* lascia però qualche dubbio. Non siamo chiaramente di fronte a un simulatore vero e proprio, e quindi difficilmente attirerà i "puristi" del volante, che sicuramente troveranno miglior pane per i loro denti in giochi come *GP2*. Ma non si tratta neanche di un arcade, dato che le macchine sono state riprodotte con un realismo spaventoso. Quello che lascia più di stucco è che i percorsi sono di "fantasia", quasi come quelli di *POD*. Ad esempio, quello himalayano alterna sezioni in paesi a parti da Indiana Jones, su ponti di corda sospesi. Quello che rendeva il primo *Need for Speed* particolare e originale erano proprio i circuiti "normali", quasi presi dalla vicina statale. Qui abbiamo percorsi molto più stravaganti, che probabilmente faranno storcere il naso a parecchi giocatori.

Certo, è possibile gareggiare contro un solo avversario, abilitando il traffico cittadino: in questo caso, la sfida diventa molto più accattivante, perché oltre a dover star dietro a una delle "supercar" di vostra scelta, dovrete anche evitare di schiantarvi contro i comuni mortali su camion e 2CV che si muovono in direzione opposta. E con tutte le curve cieche appositamente inserite nel percorso, non sarà sicuramente semplice! In ogni caso, non dovrete preoccuparvi troppo degli impatti contro altre vetture o elementi dello sfondo, dato che normalmente non hanno altro effetto che rallentarvi o, in caso di ribaltamento, farvi perdere qualche manciata di secondi. Non rimarranno nemmeno segni sulla vostra perfetta carrozzeria!

Purtroppo, dal punto di vista della giocabilità, *Need for Speed 2* non è né carne né pesce. Non è un accuratissimo simulatore come *GP 2* (d'altra parte, quando mai vi capita di vedere delle corse tra F50, Jaguar, Lotus, ecc, in paesini himalayani?) ma non è neanche un puro arcade come *Sega Rally*. Nonostante l'ottima grafica e il discreto numero di macchine presenti, forse vale più la pena indirizzarsi verso prodotti come *Screamer 2*, il fantastico gioco di guida prodotto dall'italiana Milestone e pubblicato da Virgin Interactive.

Gmc

REQUISITI DI SISTEMA

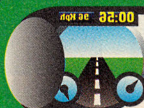
Oltre al sistema operativo Windows 95, avrete bisogno di un Pentium 90, 16 MB di RAM, un CD-ROM 4X, e 30 MB di spazio su hard disk. Il programma di installazione rileva e se necessario installa i driver DirectX 3.0, per sfruttare al meglio la potenza della vostra macchina. Sono consigliati almeno 70 MB su hard disk, un Pentium 166 e un lettore 6X. Per una maggiore fluidità, la Electronic Art consiglia ben 32 MB di RAM.



COMMENTO

7

I sequel sono sempre pericolosi. Sfruttare il successo di un titolo significa, da un lato partire con un certo pubblico "affezionato", dall'altro dover accontentare e soddisfare giocatori vecchi e nuovi. Forse è per questo che *Need for Speed 2* è una via di mezzo tra un arcade, con dei percorsi quasi "fantasy", e un simulatore, con vetture riprodotte nei minimi particolari, persino nei più piccoli dettagli del volante. Si tratta di un discreto gioco, che però potrebbe lasciarvi l'amaro in bocca. Come accade spesso, quando una software house vuole tenere il piede in due scarpe.



GRAFICA 8

GIOCABILITÀ 7
LONGEVITÀ 7

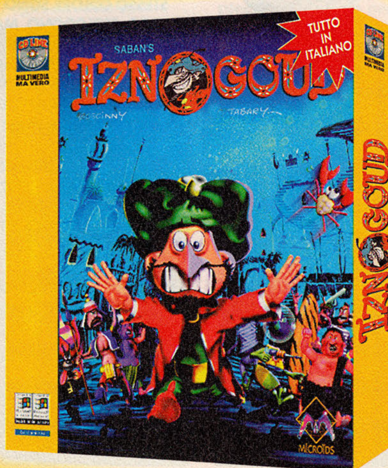
SONORO 8

È USCITO IZNOGOUD.

"MAMMA LI TURCHI."

Diventare Sultano al posto del Sultano è un gioco da ragazzi, più o meno. Aiuta Iznogoud, nella sua buffissima avventura, dove incontrerai tantissimi personaggi, tutti animati in 3D, che cercheranno di ostacolarti o di aiutarti a modo loro. Dovrai evitare trappole, scoprire livelli segreti e dimostrare tutta la tua abilità e prontezza di riflessi. Un Platform avvincente con un'esilarante carica di demenzialità,

MICROÏDS



data dal carattere di anti-eroe del protagonista, e un'incredibile giocabilità arricchita dalle animazioni grafiche ad alta risoluzione.





MULTIMEDIA MA VERO.

PIÙ DI 100 PERSONAGGI INTERAMENTE ANIMATI IN 3D.

MEDIUM SRL (DIV. CD LINE) - VIA TORTONA 15 - MILANO - TEL. 02/89405533 - FAX 02/89404331

Tra le stelle e le bolle

dalla GTi 2 giochi da non perdere









DALLA GT INTERACTIVE ARRIVA IL GIOCO DI STRATEGIA/SIMULAZIONE DELLA PROSSIMA GENERAZIONE. CON LA SUA BILANCIATA COMBINAZIONE DI COSTRUZIONE DELL'IMPERO E AZIONE SPAZIALE IN TEMPO REALE, IMPERIUM GALACTICA SARÀ PROBABILMENTE IL GIOCO PIÙ RICHIESTO DELL'ANNO IN QUESTO GENERE MOLTO POPOLARE.

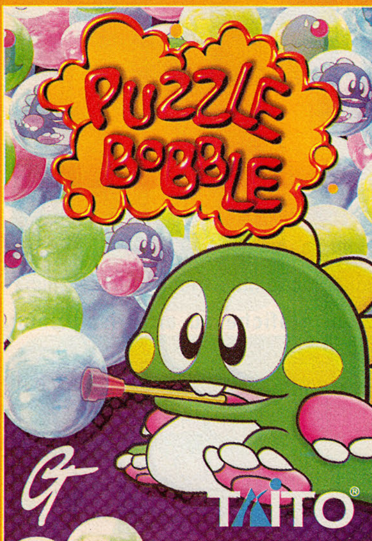
- **COSTRUZIONE DETTAGLIATA DELL'IMPERO E GESTIONE DELLE COLONIE**
- **OLTRE 100 PIANETI DA CONTROLLARE**
- **PROGETTAZIONE E COSTRUZIONE DI CENTINAIA DI NAVICELLE SPAZIALI, SATELLITI, VEICOLI ED EDIFICI**
- **METTI ALLA PROVA LE TUE DOTI DIPLOMATICHE CON 7 RAZZE ALIENE, OGNUNA DOTATA DI PROPRIE TECNOLOGIE, CULTURA E MOTIVAZIONI**

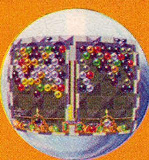
REQUISITI DI SISTEMA

Minimi:
- Processore Pentium
- 16 MB di RAM
- CD-ROM
- Scheda grafica SVGA
- Scheda sonora SoundBlaster compatibile
- MS-DOS

prezzo consigliato L. 99.000











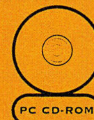
PUZZLE BOBBLE, IL GIOCO A ENIGMI PIÙ CARINO E DIVERTENTE È FINALMENTE DISPONIBILE SU PC! LE REGOLE SONO SEMPLICI: MIRA A SINISTRA E DESTRA E COLPISCI LE BOLLE. QUANDO TRE O PIÙ BOLLE DELLO STESSO COLORE SONO UNITE TRA LORO, ESPLODONO. MAGGIORE È IL NUMERO DI BOLLE CHE FAI ESPLODERE ALLO STESSO TEMPO, MAGGIORI SARANNO I PUNTI RICEVUTI. IL ROUND TERMINA QUANDO TUTTE LE BOLLE SARANNO SCOMPARSE.

- **MODALITÀ UN GIOCATORE O SFIDA AL PUNTEGGIO RECORD**
- **PLAYOFF A DUE GIOCATORI SU UNO SCHERMO.**
- **INCREDIBILE AZIONE MULTIGIOCATORE IN COLLEGAMENTO MODEM, IPX O TCP/IP**

REQUISITI DI SISTEMA

Minimi:
- Processore Pentium
- 16 MB di RAM
- CD-ROM
- Scheda sonora SoundBlaster o compatibile
- Scheda grafica SVGA da 1 MB
- Windows® 95

prezzo consigliato L. 49.000



WINDOWS 95 & DOS 6.0

Nei migliori negozi di Videogames e Computer Shop



DISTRIBUITI IN ESCLUSIVA PER L'ITALIA DA: HALIFAX

Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

HALIFAX

- **CASA:** Electronic Arts
- **DISTRIBUTORE:** C.T.O.
- **SVILUPPATORE:** Rage Software
- **TELEFONO:** 051/753133
- **INTERNET:** http://www.ea.com
- **PREZZO:** L.99.900

Battaglie fra i pianeti

Amate prendere il sole? Beh, grazie a DarkLight Conflict, da oggi potrete prendervi anche la Luna, Marte, Giove e tutte le galassie dell'universo, con combattimenti spaziali emozionanti realizzati con una grafica da sogno.



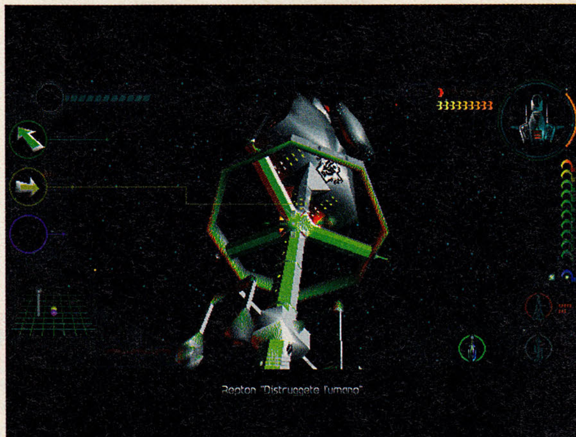
Sul CD-ROM allegato alla rivista potete trovare un demo giocabile di *Darklight.*

Ho sempre pensato che l'universo fosse tanto vasto da permettere a ogni forma di vita, di progredire indipendentemente, senza entrare in conflitto con civiltà d'altre galassie. Evidentemente mi sbagliavo, ho appena scoperto, infatti, che a migliaia d'anni luce dal nostro pianeta si sta svolgendo un conflitto devastante tra due specie aliene: i Repton e gli Ovon. A noi terrestri, tutto sommato, potrebbe importare ben poco di una guerra così lontana; ma, si sa, gli effetti di ogni conflitto si propagano fino a investire più o meno direttamente anche civiltà incolpevoli. Così è stato anche questa volta; i Repton, infatti, hanno ben pensato di rimpiazzare gli equipaggi dei loro caccia stellari persi in battaglia con piloti rapiti su pianeti neutrali (tra cui, appunto, la Terra). Bisogna infatti sapere, che il livello tecnologico raggiunto dai Repton e dagli Ovon è certamente quanto di più avanzato si possa trovare nell'universo ma è anche pressoché lo stesso per le due civiltà. L'elemento determinante per l'esito di ogni battaglia è quindi rappresentato dall'irrazionalità dei piloti, unico aspetto che i computer non possono controllare o prevedere.

Tutti i piloti sequestrati vengono regolarmente sottoposti a una mutazione genetica che, di fatto, li rende pienamente compatibili con la cultura e gli strumenti dei Repton. Pilota e navicella si integrano così in un unico corpo, lasciando allo sventurato pilota ben poche speranze di



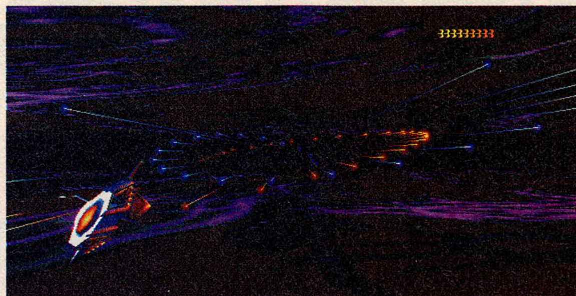
La navicella sta lasciando l'astronave madre per iniziare una nuova missione. Non si ha molto tempo per godersi il viaggio, i caccia Ovon, infatti, compariranno ben presto.



Questi alieni non hanno proprio il senso della gratitudine. Una volta portate a termine tutte le missioni assegnatevi dai Repton, questi cercheranno, infatti, di eliminarvi.

PER CHI VUOLE SAPERNE DI PIÙ

L'aspetto grafico di *Darklight* merita sicuramente un approfondimento. Dalle immagini sparse su queste stesse pagine avrete avuto modo di notare l'estrema accuratezza con cui sono state realizzate navicelle, stelle e qualsivoglia altro oggetto spaziale. Se comunque ci fate caso, per ottenere questo realismo grafico, i programmatori non hanno utilizzato poligoni (cioè superfici che vanno a formare gli oggetti tridimensionali) particolarmente complessi, ma hanno preferito sfruttare le potenzialità dei computer odierni, per ricreare effetti ottici particolarmente coinvolgenti. Mi sto riferendo agli innumerevoli riflessi, calcolati in tempo reale, che compaiono su ogni oggetto. Grazie alla loro luminosità, i missili e i laser sparati sul campo di battaglia, così come le stelle e i motori delle astronavi, faranno assumere, ad ogni poligono, sfumature tanto realistiche quanto spettacolari. Proprio la cura minuziosa delle fonti di luce, che tutto sommato potrebbe sembrare anche un aspetto di secondaria importanza, è in definitiva l'elemento che regala una tridimensionalità quasi tangibile.
Sempre per farvi capire la cura con cui è stato riprodotto ogni riflesso, vi basti pensare che avrete modo di intravedere anche effetti di rifrazione ottica (detti anche lens flare), che producono, tanto per intenderci, quei cerchi luminosi che compaiono tipicamente sugli obiettivi fotografici ogni volta che si inquadri una qualsiasi fonte di luce. Detto questo, non mi rimane che lasciarvi alle immagini che, mai come in questo caso, valgono più di mille parole.





sopravvivenza nel caso in cui il suo caccia interstellare venisse danneggiato.

Darklight Conflict vi proietta in questo scenario, vincolando il vostro corpo a una navicella reptoniana e costringendovi a portare a termine ogni missione assegnata dal Comando Generale. Scordatevi dunque missioni eroiche in difesa del vostro amato pianeta Terra; volenti o nolenti, sarete, infatti, al servizio di questa civiltà aliena. Prima di essere buttati nella mischia dei combattimenti spaziali, sarete però sottoposti a un rigoroso programma di addestramento. Il metodo di controllo di un caccia Repton richiede, infatti, un certo periodo di pratica prima di essere compreso da un terrestre. Lo stesso vale per il display, sul quale viene efficientemente rappresentata ogni informazione utile alla missione, ma che risulta di difficile interpretazione al primo approccio.

Nel cockpit, troverete una rappresentazione tridimensionale del campo di battaglia e una serie di frecce che vi aiuteranno ad acquisire istantaneamente il vostro bersaglio o a dirigervi verso il successivo portale dell'iperspazio. Vi è infatti la possibilità di utilizzare questi tunnel privi di massa, per spostarsi, in un batter di ciglio, da un angolo all'altro dell'universo. All'interno dell'iperspazio è poi frequente trovare particelle di materia o di antimateria che potranno rispettivamente ripristinare o esaurire il livello energetico delle navicelle con cui entreranno in collisione.

In *Darklight Conflict*, la tattica di sopravvivenza risiede su quell'immaginaria linea di demarcazione che separa l'azione offensiva da quella difensiva. L'alternanza tra questi due atteggiamenti verso il nemico è resa necessaria dall'impossibilità di utilizzare contemporaneamente scudo energetico e armi offensive. Inoltre, i sopracitati dispositivi vengono alimentati dalle riserve energetiche della navicella spaziale, e, di conseguenza, ogni volta che scudo e armi verranno utilizzati, i livelli energetici diminuiranno sensibilmente. Spetta dunque al pilota saper amministrare nel modo più appropriato l'elevato potenziale del proprio caccia.

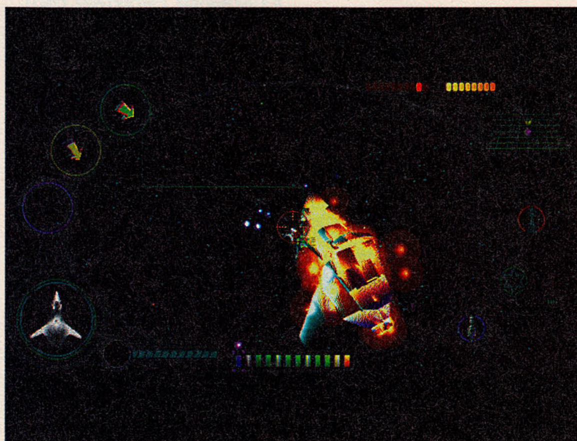
Insomma, *Darklight* è tutto, fuorché uno di quegli sparatutto dove, per passare alle missioni successive, basta sparare a casaccio a destra e a manca. Ogni missione richiede una buona strategia e tanto sangue freddo; il livello di difficoltà è, infatti, elevato e talvolta arriva a gettare in un profondo sconforto il povero giocatore (il sottoscritto è arrivato a dover rigiocare lo stesso livello anche più di quindici volte prima di riuscire a passarlo!).

Ogni delusione viene comunque ripagata dal notevole impatto grafico, capace di regalare un coinvolgimento senza precedenti. In particolare gli effetti di luce sono realizzati ad opera d'arte, e, soprattutto, vengono rappresentati in modo fluido e veloce anche su computer di fascia medio-bassa. Il giocatore può scegliere tra diversi tipi di visuali, resta il fatto che, durante i combattimenti, la più pratica rimane quella in soggettiva.

Le modalità di gioco sono tre: multiplayer, arcade e avventura unica. Il multiplayer permette a un massimo di sei giocatori di affrontarsi su Internet o su una



Da una postazione d'artiglieria pesante siamo riusciti a colpire un caccia Ovon... Il problema è che ora sta precipitando proprio sulla nostra testa.

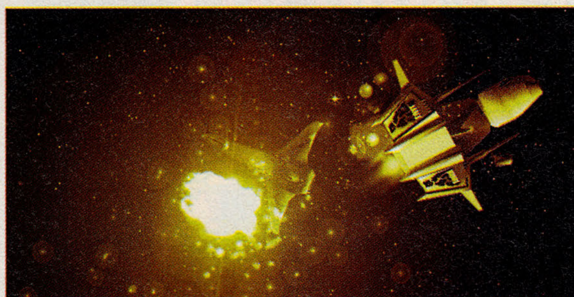


Siamo riusciti ad impossessarci di un caccia Ovon. Finalmente, possiamo infiltrarci nelle linee difensive nemiche e distruggere tutto ciò che ci capita sotto tiro.









Quest'immagine è stata presa dall'introduzione di una delle tante missioni. Tenete comunque presente, che questo livello grafico è spesso riscontrabile anche nel gioco vero e proprio.

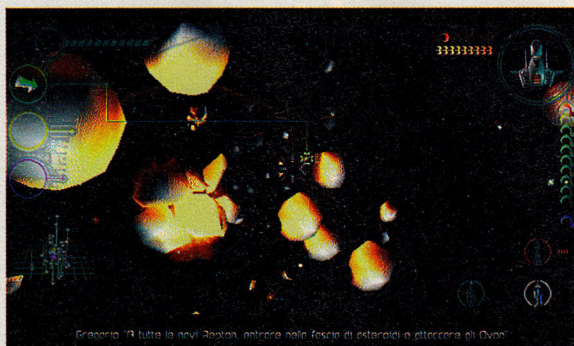


rete locale. Con l'arcade si viene immersi nella classica situazione in cui bisogna cercare di sopravvivere il più a lungo possibile, sparando a qualsiasi oggetto in movimento.
L'avventura unica consiste invece di ben cinquanta missioni da completare una dietro l'altra: si inizia con l'addestramento, per poi arrivare agli scontri diretti con i piloti Ovon. Ogni missione si articola in ulteriori "sottolivelli", entro i quali andrete a ricoprire i ruoli più disparati. Oltre a ingaggiare duelli spaziali dovrete, infatti, portare a termine missioni di bombardamento, di "trasporto merci" e di difesa aerea. Durante i duelli aerei sarete coadiuvati da altri caccia Repton che vi aiuteranno a portare a termine la missione. Il difficile viene comunque con le missioni di bombardamento, nelle quali, sotto un diluvio di missili e raggi laser, dovrete trovare la giusta concentrazione per compiere un lavoro di estrema precisione.

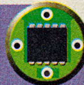
Vi potrà anche capitare di dover trainare oggetti particolarmente ingombranti da una parte all'altra dello spazio. Il vostro compito sarà comunque un po' più difficile di quello di un comune pony-express; può infatti accadere che, d'improvviso, si sganci il raggio traente e che la navicella vada a sbattere rovinosamente contro il carico che stava trasportando. Altro compito che dovrete essere pronti ad assolvere in ogni momento, sarà quello di difendere la flotta Repton utilizzando postazioni di artiglieria fisse (in pratica delle torrette rotanti dotate di potenti cannoni laser).

Le armi a disposizione sono tredici ma in ogni missione potrete disporne unicamente di tre tipi. La selezione dell'armamento è gestita automaticamente dal computer così come la scelta dell'astronave. L'impostazione, d'altronde, è molto immediata, ed è quindi naturale che si sia preferito tralasciare tutte quelle opzioni non strettamente indispensabili.

Gmc



REQUISITI DI SISTEMA



Non fatevi spaventare dall'ottimo aspetto grafico di *Darklight*. Per far girare un bel videogioco non sempre è necessario possedere un computer da favola. In questo caso basta infatti un Pentium a 60 MHz con soli 8 MB di memoria RAM e un semplice lettore CD-ROM. Il sistema può essere indifferentemente il buon vecchio DOS o il più recente Windows 95 (in quest'ultimo caso vengono utilizzate le ormai famose librerie di sistema Direct X 3.0, per raggiungere prestazioni ottimali). Per quanto riguarda le schede sonore, sono utilizzate Roland, Sound Blaster e compatibili.
Il sistema che vi posso consigliare, per poter usare senza problemi l'alta risoluzione, consiste in un Pentium a 133 MHz con 16MB di RAM, CD-ROM a quadrupla velocità e scheda video SVGA con almeno 512K di memoria video.

COL JOYSTICK È MEGLIO

Volete acquistare *Darklight* ma non disponete di un joystick? Beh, dovreste rimediare, in caso contrario rischiereste di perdervi buona parte della frenesia dei suoi combattimenti spaziali. Considerata la relativa semplicità di questo titolo vi possiamo consigliare il Top Gun della Thrustmaster, uno dei produttori leader del settore, distribuito in Italia dalla Software & Co. (Tel. 0332/861133).
Si tratta di un prodotto di qualità, a un prezzo onesto, che può contare su quattro pulsanti e un interruttore a quattro direzioni per controllare le visuali. Grazie alla base opportunamente appesantita e alla sua impugnatura anatomica in neoprene, vi permetterà di tenere la situazione sempre sotto controllo. Il prezzo? 99.000 lire IVA inclusa.



COMMENTO

Il punto forte di *Darklight Conflict* non può che essere il suo aspetto grafico. Straordinari effetti di luce si susseguono continuamente dinanzi agli occhi increduli del giocatore, mentre suggestive ambientazioni spaziali fanno perdere di vista il confine tra fantasia e realtà. Un altro punto a favore di quest'ultima opera della Electronics Arts è poi messo a segno dalla esigua configurazione hardware richiesta; mentre, se vogliamo essere un po' pignoli, l'aspetto meno felice è senz'altro da ricondurre alla scarsa trama che amalgama le missioni. Le musiche e gli effetti sonori sono ben realizzati e riescono a coinvolgere sufficientemente il giocatore. La longevità è garantita da ben cinquanta missioni e da un livello di difficoltà piuttosto elevato. Il controllo delle varie navicelle è tutto sommato agevole, mentre l'interfaccia di gioco diviene efficace solo dopo qualche partita d'ambientamento. Alla fine dei conti il bilancio è senz'altro positivo e *Darklight* potrebbe divenire agilmente il nuovo punto di riferimento per quanto riguarda i simulatori spaziali. Ora, non vi rimane che leggere la recensione di *X-Wing vs TIE Fighter* per scoprire chi sarà il vero dominatore incontrastato dell'universo.

GRAFICA 9
GIOCABILITÀ 8
LONGEVITÀ 7
SONORO 8



8

• **CASA:** Lucas Arts • **SVILUPPATORE:** Interno • **INTERNET:** http://www.lucasarts.com
• **DISTRIBUTORE:** C.T.O. • **TELEFONO:** 051/753133 • **PREZZO:** L.99.900

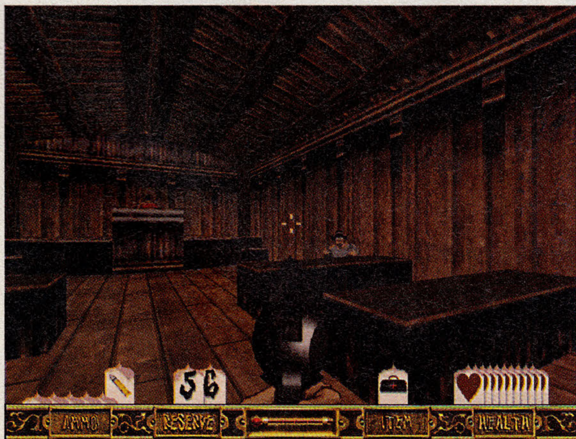
Per un pugno di Byte

Parlando della LucasArts è praticamente inevitabile pensare alla trilogia di Guerre Stellari. Questa volta, con Outlaws, hanno invece deciso di offrirci uno sparatutto 3D chiaramente ispirato ai film western di Sergio Leone. Il risultato? Leggete, leggete...

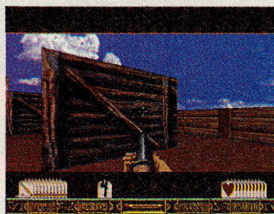
Il West non è un posto sicuro. Cercare di vivere in pace quando si è circondati da centinaia di psicopatici armati fino ai denti è, per lo meno, improbabile. Diciamo che si avvicina all'idea di farsi una nuotatina nella vasca dei piraña. Ciò nonostante, lo Sceriffo James Anderson, dopo essere stato gentilmente rimosso dall'incarico, decide di fare proprio questo. Si prende una casetta in periferia, con tanto di pollame vario, costruisce un'altalena per la figlia, e si fuma una bella pipa. Il tempo passa, ma apparentemente i vecchi rancori non muoiono mai, e qualcuno decide che la vita di Anderson è un po' troppo tranquilla. Due sgradevoli personaggi sono pronti ad entrare in azione quando lo Sceriffo (ex-Sceriffo, anzi) si allontana da casa per andare in città, e gli rapiscono la figlia - uccidendo sua moglie nel corso dell'attacco. Al suo ritorno, James Anderson trova la casa avvolta dalle fiamme, e la moglie, in fin di vita, gli dice di ritrovare la figlia - o qualcosa del genere (non ci sono i sottotitoli, e il mio inglese è un po' arrugginito, ma non temete perché è comunque prevista una versione completamente in italiano).

Inizia così *Outlaws*, il primo sparatutto tridimensionale ambientato nel Far West, dove gli uomini sono uomini e i cavalli sono cavalli. La LucasArts, casa produttrice del gioco, sembra averlo utilizzato come 'banco di prova' per le prossime uscite, in particolare *Dark Forces II* e *X-Wing vs. Tie-Fighter* (di cui potete comunque leggere la prova pag. 44), con risultati egregi sotto molti punti di vista.

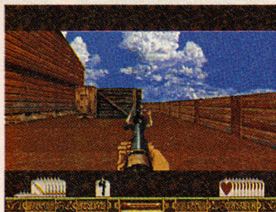
La giocabilità di *Outlaws* è notevole, anche giocato da soli. Non si tratta di uno sparatutto isterico e frenetico come altri titoli del genere, tuttavia. Cercare di correre qua e là, sparando a tutto quello che si muove potrebbe essere una tattica funzionale per i primi cinque secondi, cioè fino al momento in cui si incontra il primo nemico. I criminali a cui diamo la caccia, infatti, sono contraddistinti da un'intelligenza per lo meno paragonabile alla loro amoralità - per non parlare dell'evidente istinto di sopravvivenza. Appena ci vedono arrivare, si nascondono dietro il primo riparo che trovano, sia esso una cassa, l'angolo di un edificio o un albero, e si preparano a impallinarci se non facciamo altrettanto. Talvolta, però, cercano di fuggire contro un muro, apparentemente senza rendersi conto



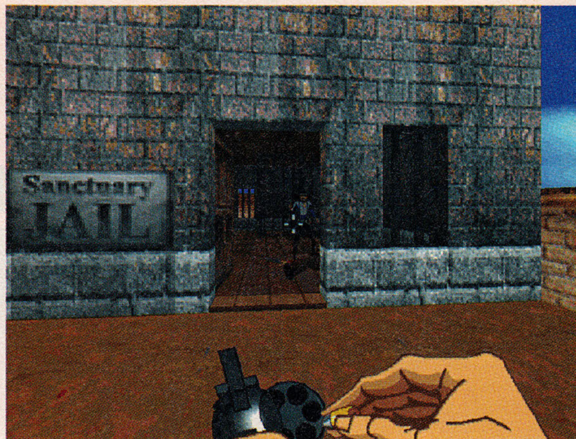
Sembrerebbe proprio che questi delinquenti non si fermino davanti a nulla! I gaglioffi hanno intenzione di impallinarci anche all'interno di una chiesa...











Trovarsi con l'arma scarica a metà di uno scontro a fuoco è uno dei modi più certi per lasciarci le penne.

della sua solidità. Beh, un'occasione in più per noi.

Nel corso della prima partita, solitamente si riesce ad afferrare il concetto base di *Outlaws*, cioè che due colpi di pistola fanno *molto* male, sia a noi sia ai nostri nemici. La brutta abitudine di lanciarsi in mezzo ad una stanza gremita di avversari armati, che molti giocatori hanno probabilmente iscritta nel proprio codice genetico, può essere divertente in un paio di occasioni. Francamente, però, ritengo che ricominciando il livello per la terza o quarta volta ci si dovrebbe rendere conto che un certo cambio di tattica potrebbe essere vantaggioso.

In *Outlaws* dobbiamo fare i conti con una realtà brutale. Probabilmente il miglior modo per sopravvivere a lungo consisterebbe nel chiudersi nel primo saloon disponibile, e intraprendere la carriera di pianista. Per tutti quelli che hanno comunque un malsano desiderio di vendetta (in fondo ci hanno *solamente* ucciso la moglie e rapito la figlia, non si può certo dire che abbiano fatto qualcosa di veramente malvagio…), il primo comandamento da imparare è 'Nasconditi meglio di loro, e spara meglio di loro'. Normalmente la parte più complicata è la seconda. Ricordiamoci, infatti, che siamo nel Far West, e le armi non sono certo precise come quelle moderne. Utilizzare il mirino a croce aiuta indubbiamente, così come l'utilizzo contemporaneo del mouse e del joystick o della tastiera, uno dei quali servirà per muoversi mentre miriamo con l'altro.

Il motore grafico del gioco è, purtroppo, piuttosto obsoleto. I lettori più attenti lo riconosceranno come quello su cui era basato *Dark Forces* (il primo sparatutto tridimensionale ambientato nel mondo di Guerre Stellari, un prodotto di un paio d'anni fa). Il risultato di ciò è che l'interazione con l'ambiente è piuttosto limitata - ci si può accucciare dietro un bancone da saloon, ma non si può muovere o distruggere una cassa, e avvicinarsi troppo a un muro fa sì che lo schermo venga ricoperto da pixel della dimensione di mattoncini del Lego. Le risoluzioni possibili non sono poche - si arriva a un massimo di 800x600, ma anche alla risoluzione massima non possiamo aspettarci nulla di impressionante. Forse, una versione che utilizzasse le librerie di sistema Direct3D (sfruttando così le varie schede acceleratrici 3D) potrebbe sopperire almeno parzialmente, offrendoci un gioco più in linea con le tendenze attuali.

A parte i dettagli tecnici, comunque, la grafica di *Outlaws* è estremamente evocativa, con un buon numero di amenità varie che aiutano a formare l'atmosfera del gioco - galline, cavalli, bottiglie e simili. Anche i filmati di intermezzo, grazie ai quali si sviluppa la trama, sono ben fatti, con ottime animazioni stile cartone animato.

Sempre rimanendo nell'ambito della sezione 'multimediale', non si può fare altro che applaudire la colonna sonora, di ottima qualità come in tutti i prodotti LucasArts. L'ispiratore è naturalmente Ennio Morricone, maestro indiscusso delle melodie western, il che la rende assolutamente perfetta per un titolo che si rifà così entusiasticamente ai film di Leone. Altrettanto valida è la parte non musicale del sonoro. Per la maggior parte del tempo, sentiremo i felloni che ci incitano con paroline dolci (tipo "Anderson, ti facciamo saltare la testa" e via dicendo), dandoci così un'informazione piuttosto utile - cioè potremo sapere se qualcuno di loro si trova nelle vicinanze. Per non parlare del 'clic' che accompagna il tragico momento in cui si finiscono i colpi, senza il quale si rischierebbe di insistere per qualche secondo prima di rendersi conto che l'arma è scarica, con una netta riduzione dell'aspettativa di vita del nostro eroe.

Non si può evitare di notare che gli enigmi siano francamente inesistenti - nella peggiore delle ipotesi dovremo trovare una chiave per aprire una porta o cose del genere. D'altro canto, sarà meglio utilizzare il cervello per pianificare una tattica con qualche speranza di successo, quindi la mancanza di enigmi impegnativi potrebbe essere una scelta encomiabile: rompersi la testa cercando di capire cosa si deve fare con un oggetto bizzarro, mentre siamo attorniati da gente armata e pericolosa, potrebbe ridurre sensibilmente la durata del gioco.

Il punto di forza di *Outlaws*, ciò che lo renderà comunque un gioco di successo, è da cercare nelle opzioni multigiocatore.

È già da tempo che più o meno tutti i giochi sono dotati della possibilità di avere più giocatori

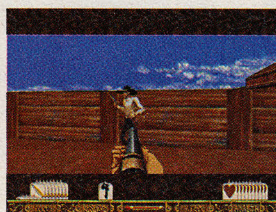


All'interno del CD-ROM allegato alla rivista potrete trovare un demo giocabile di *Outlaws* e tutti i file necessari per collegarsi alla Internet Gaming Zone.

REQUISITI DI SISTEMA

Outlaws è ragionevolmente tollerante, quanto a sistema di riferimento. Si parte da un Pentium 60, con 16 MB di memoria e circa 70 MB liberi sul disco fisso. Naturalmente, è necessario un CD-ROM a doppia velocità (meglio se quadrupla) e una scheda video compatibile con lo standard DirectX.
L'installazione completa, che rende più veloce il gioco in alta risoluzione o con computer meno potenti di un Pentium 120, occupa 131 MB, ai quali vanno aggiunti una ventina di mega liberi durante il gioco (questo vale anche per l'installazione normale). Infine, per utilizzare il gioco multiplayer, sarà necessario almeno un P90, oltre, naturalmente, a una connessione in rete o via cavo seriale con un altro computer.
Come sempre, comunque, vale il discorso che 'più ce n'è, meglio è', quindi avere un processore veloce accoppiato a una buona scheda grafica ci permetterà di giocare al meglio, utilizzando le risoluzioni più alte.
Il sistema su cui l'abbiamo provato (P166 MMX, 32MB e scheda video Tseng ET6000) ci ha permesso di giocare fluidamente fino a 800x600, senza rallentamenti o problemi di sorta.







DISAVVENTURE IN RETE

Per quanto mi pianga il cuore, devo rivelare le magagne della modalità multigiocatore. Qualche tempo fa, i giocatori di tutto il mondo hanno esultato, chi più, chi meno, quando è stata diffusa la notizia che la LucasArts aveva siglato un accordo strategico con la Microsoft, per quanto riguardava i giochi online (quelli via Internet). Il problema di questi ultimi è dovuto alla necessità di un server d'appoggio, cioè un computer che si faccia carico di gestire tutte le comunicazioni fra i partecipanti e il movimento di eventuali personaggi non guidati da umani. Per quanto sarebbe possibile per chiunque utilizzare il proprio computer di casa in tal guisa, verrebbe a mancare la parte migliore dei giochi online, ovverosia la possibilità di scontrarsi con sconosciuti che abitino a migliaia di chilometri di distanza.

Per risolvere questo problema sono nati dei server dedicati, già da qualche anno, che permettevano ai giocatori di incontrarsi, per così dire, a metà strada. Ovviamente, dopo un tempo risibile, ci si è accorti che quello dei giochi online è un mercato estremamente lucroso e in espansione velocissima. Quindi, i suddetti server hanno iniziato a far pagare il collegamento. Microsoft, invece, ha progettato un server gratuito e, nominalmente, molto veloce, chiamato *Internet Gaming Zone*. Ed è a questo punto che subentra LucasArts, che ha dichiarato che tutti i suoi futuri giochi multiplayer utilizzeranno IGZ come server per i giochi online.

Gioia e tripudio! Un server veloce e, soprattutto, *gratis*! Il vostro fedelissimo ha tentato di giocare ad *Outlaws* attraverso IGZ. Per prima cosa mi è stato detto che dovevo installare Internet Explorer (IGZ non supporta Netscape, né sistemi operativi diversi da Windows). L'ho fatto, sebbene a malincuore. Dopodiché è venuto il momento di scaricare il software di supporto per IGZ - tre mega di file compresso, scaricati dal sito FTP di Microsoft, il quale purtroppo è noto per i suoi tempi ministeriali. Naturalmente, dopo di ciò è venuto il momento di installare un software di autenticazione per Internet Explorer - un altro mega e qualcosa, sempre dallo stesso sito. Dopo un'ora e mezzo di collegamento ho dovuto fare l'iscrizione vera e propria a IGZ - dando nome, cognome, reddito approssimativo e via dicendo. Anzi, per essere onesto *avrei* dovuto fare questo. Peccato che sul mio computer non venisse completato il caricamento dell'oggetto ActiveX.

Quindi ho dovuto utilizzare un computer gentilmente fornito dalla redazione - collegato alla Rete tramite una linea ISDN. Una volta fatto tutto questo, pensavo che l'ordalia si fosse conclusa, e che finalmente potessi giocare ad *Outlaws* contro Yankee e Tedeschi. Sbagliato. Mi sono collegato, ho fornito nome e password e mi sono trovato di fronte all'ennesimo download. Sarebbe stato rapido, essendo di circa duecento kilobyte, se non fosse per i suddetti tempi ministeriali. Quindi, invece del minutino previsto, ci ho messo circa mezz'ora. Una volta finito il download, Internet Explorer mi presenta una bella schermata, dalla grafica sobria ed efficiente, tramite la quale posso scegliere il gioco. Clicco su *Outlaws* e... niente. Assolutamente nulla. Modem morto, computer totalmente indifferente alla mia angoscia.

Ci riprovo. Ancora nulla. Provo a cliccare su un qualunque degli altri giochi - mi sarebbe andata bene anche la Dama. E continuo a non avere il minimo feedback. Ho iniziato a cliccare furiosamente qua e là, senza alcun esito, neanche una pernacchia. L'unica cosa che funzionava era il modulo legale (chissà perché), il quale tuttavia segnalava degli errori abbastanza arbitrari negli script che mi venivano inviati. Mi sono arreso, devo ammetterlo. Non sono riuscito a sfidare neanche un bergamasco, figuriamoci americani e tedeschi. Spero vivamente di essere l'unico ad avere questi problemi, oppure che vengano risolti rapidamente - non vorrei dover sopportare questa frustrazione quando si tratterà di giocare ad *X-Wing vs. Tie-Fighter*. Per vostra comodità, comunque, abbiamo inserito nel CD di questo mese Internet Explorer, il software di IGZ e il software di autenticazione, per risparmiarvi qualche ora di collegamento inutile.

contemporaneamente, sia su reti o connessioni locali, sia tramite Internet. Tuttavia la LucasArts non si era ancora impegnata su questo fronte, segnalando che avrebbe voluto realizzare qualcosa di veramente buono. Non si può negare che ci sia riuscita, salvo un dettaglio che vedremo più avanti.

Le opzioni multigiocatore sono numerose e interessanti. Sorvolando su quelle più strettamente tecniche (ad esempio il tipo di collegamento che vogliamo utilizzare), potremo decidere il tipo di gioco, la mappa sulla quale giocare e il personaggio da interpretare.

Vi sono quattro tipi di giochi disponibili: Capture The Flag, Kill The Fool With The Chicken, le partite a squadre e (poteva mancare?) il Deathmatch. Capture The Flag è un tipo di gioco sicuramente già noto a chiunque abbia familiarità con *Quake* o *Descent II*. Il gioco consiste nel cercare di trovare la bandiera degli avversari, prenderla e portarla alla propria base. Per quanto sia concettualmente semplice, questa modalità di gioco è spassosa per i giocatori, che devono cercare di sviluppare delle tattiche efficienti per non venire massacrati non appena siano riusciti a impadronirsi della bandiera nemica. La modalità Kill The Fool With The Chicken (che suona più o meno come "Accoppa il Fesso col Pollo" - mi fa venire in mente i Monty Python) è più individualistica, ma anche più divertente. L'idea non è nuova: c'è un Pollo che gira per il campo, e ciascun giocatore deve cercare di catturarlo. Il primo che ci riesce diventa il Fesso di cui sopra, e da quel momento *tutti* gli altri giocatori potranno sparare solo a lui, mentre lui potrà sparare a chiunque. Il vincitore è chi riesce a tenere più a lungo il Pollo, naturalmente senza farsi ammazzare. Il gioco a squadre e il Deathmatch, invece, consistono semplicemente nel cercare di eliminare il maggior numero di avversari possibile.

Contemporaneamente alla scelta del tipo di gioco, dovremo decidere quale mappa utilizzare come scenario. Ciascuna è particolarmente adatta a una forma di gioco, a seconda della struttura e del tipo di bonus che vi si possono trovare. Personalmente, ritengo che un Deathmatch nello scenario chiamato "Simms At Night" sia assai divertente. Immaginatevi questa serie di edifici immersi nell'oscurità, interrotta qua e là da torce. Certo, potete usare la lanterna per vedere meglio - ma questo significa che anche gli *altri* vedranno voi - non troppo simpatico.
Infine, dovremo decidere alcune opzioni (permettere le gabole, limitare il tempo di gioco e via dicendo) e selezionare il personaggio che interpreteremo. Ciascuno ha forze e debolezze, che si imparano a conoscere dopo qualche partita, ma l'insieme resta comunque molto equilibrato - i personaggi sono più o meno tutti allo stesso livello di potenza, senza avere semidei e babbei.

Purtroppo la modalità di gioco via Internet non si è rivelata esente da pecche (per saperne di più leggete il box in queste pagine), ma disavventure a parte, *Outlaws* è comunque un bel gioco, pieno di raffinatezze tecniche - nonostante la grafica un po' povera - e dalla giocabilità notevolissima. Se vi siete annoiati di mostri e demoni vari, se appena vedete un fucile al plasma iniziate a sbadigliare, potreste aver trovato una valida alternativa.

Gmc





Uno sparatutto 3D dai molteplici pregi - anche se qualche difetto fa sì che non si possa parlare di un capolavoro. L'ambientazione, la grafica, il sonoro e le meccaniche di gioco sono efficientemente legate l'una all'altra, rendendo l'esperienza di *Outlaws* immersiva ed evocativa. Più realistico di molti altri concorrenti, sebbene la grafica non sia spettacolare, è il gioco adatto per gli amanti dei film di Sergio Leone e per chi voglia poter applicare tattiche sensate anche in un videogioco. La modalità multigiocatore è ben realizzata ed estremamente godibile, sebbene il collegamento con la *Internet Gaming Zone* non sia così immediato quanto ci sarebbe piaciuto. Una volta che venga sistemato questo aspetto, *Outlaws* potrà certamente contare su una fitta schiera di appassionati, pronti a sfidarsi a duello sotto il sole cocente. Da comprare, se avete fiducia in Mamma Microsoft.

7

COMMENTO




GRAFICA 6


GIOCABILITÀ 8

LONGEVITÀ 7


SONORO 8



Per informazioni e vendita per corrispondenza

PUNTO VENDITA
C.so Roma, 48, Moncalieri
TORINO

✓puoi telefonare al
011/606.89.19
✓puoi faxare al
011/606.89.85

RITIRO E PERMUTA dell'USATO

PREZZI ESCLUSIVI PER CORRISPONDENZA

CD-ROM GAMES

ALIEN TRILOGY	TELEFONARE
BIRTHRIGHT	L. 89.000
BROKEN SWORD	L. 89.900
COMMAND CONQUER RED ALERT	L. 89.000
CREATURES	L. 79.000
DARK FORCE OO	TELEFONARE
DARKLIGHT CONFLICT	TELEFONARE
DESCENT 2 ITA	L. 79.000
DESTRUCTION DERBY II	L. 85.000
DIABLO	L. 89.000
DISCWORLD II	L. 85.000
DOWN IN THE DUMPS	TELEFONARE
DUKE NUKEM 3D ITA	L. 69.000
ECSTATICA 2	L. 75.000
EXUMED	L. 89.000
F1	L. 75.000
FATAL FURY	TELEFONARE
FIFA '97	L. 75.000
GRAN PRIX MANAGER 2	L. 89.900
LARRY 7	L 89.000
LORDS OF T. REAL M2	L. 89.900
MADDEN NFL 97	L. 99.000
MANX TT	L. 75.000
MARBLE DROP	L. 79.000
MASTER OF ORION II	TELEFONARE
MDK	L. 89.000
NASCAR RACING 2	L. 89.900
NAVY STRIKE	L. 69.000
NBA LIVE 96 ITA	L. 69.000
NBA LIVE 97	L. 99.000
NHL HOCKEY 96 ITA	L. 59.000
NHL 97	TELEFONARE
NEED FOR SPEED 2	TELEFONARE
OLYMPIC SOCCER	L. 79.000
PHANTASMAGORIA	L. 99.000
POD	L. 89.000
POWER F1	L. 79.000
PRAY FOR DEATH	L. 59.000
QUAKE	L. 79.000
RALLY CHAMPIONSHIP	L. 72.000
S. SPIELBERG'S DIRECTOR'S CHAIR	L. 97.000
SCREAMER 2	L. 74.000
SCUDETTO 2	L. 79.000
SEGARALLY	L. 85.000
SIM ISLE ITA	L. 79.000
STAR CONTROLL 3	L. 85.000
STAR TREKBORG	TELEFONARE
TEST DRIVE: OF ROAD	L. 89.000
THE CITY OF LOST CHILDREN	TELEFONARE
THE RIPPER ITA	L. 109.000
THEME HOSPITAL	TELEFONARE
TOMB RAIDER	L. 89.000
TOON STRUCK	L. 109.000
TRAPPED	TELEFONARE
UNREAL	TELEFONARE
VIKING CONQUEST	TELEFONARE
WARCRAFT 2 EXPAN	L. 45.000
WARCRAFT 2 ITA	L. 89.900
WIPE OUT 2097	L. 75.000
WIZARDRY GOLD	TELEFONARE
WIZARDRY NEMESIS	TELEFONARE
X-WING VS TIE FIGHTER	OFFERTISSIMA
Z	L. 99.000

IMPORTANTE!!!
Per tutte le novità e titoli non elencati - CD Utiliy
TELEFONA

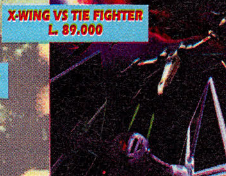
Collezioni regalo e giochi in offerta a prezzi da URLO

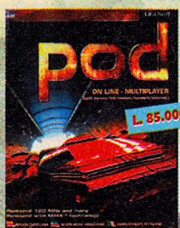


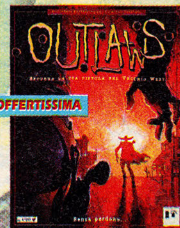
















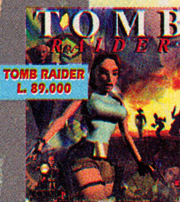






















N.B. I prezzi possono variare senza preavviso Puoi ordinare tutti i giorni al 011/606.89.19



COMPUTER ONE®
Via V.Vela, 12/2 - 40138 BOLOGNA
Tel. (051) 343.504 r.a.
Fax (051) 344.906 r.a.
e-mail: c1@computerone.it
orario continuato dalle 9 alle 19,30
chiuso domenica e lunedi' mattina

COMPUTER ONE in Italia lo trovi anche a:
VERONA Via PITAGORA, 12 - 9:30 / 12:30 — 15 / 19:30 — chiuso Lunedi' Mattina
PARMA VIA SAVANI, 14 — 9:30 / 13:00 — 15:00 / 19:30 — chiuso Giovedi' Pomeriggio

Come ordinare:

TELEFONO: 051 - 343504 (16 linee r.a.)
FAX: 051 - 344906
POSTA: COMPUTER ONE - Via Vela 12/2 - BOLOGNA
DIRETTAMENTE IN NEGOZIO
INTERNET: http://www.computerone.it



ACTUA SOCCER CLUB EDITION
Finalmente la nuova versione della simulazione di calcio piu' realistica mai realizzata prima, ora con le squadre di club per affrontare l'impervia strada delle coppe internazionali!!. Puoi giocare l'intera stagione oppure selezionare la o le Coppe di tuo interesse, allenerai la tua squadra verificandone nelle apposite tabelle i progressi, grafica completamente rivisionata e realizzata interamente in 3D con possibilita' di visualizzazione dell'azione da ogni angolo. R.H. Pentium 75 + 16 Mb. Compatibile sia con DOS che con Windows 95. PC CDROM 95.000



BARBIE CREA LA TUA MODA
Dalla Mattel Media un progrmma interamente dedicato alla bambola piu' famosa del mondo. Disegna i modelli piu' eslusivi per Barbie scegliendo lo stile, i disegni ed i colori e fai sfilare Barbie in passerella in una fantastica sfilata di moda in 3D. Stampa sulla Stoffa speciale (inclusa nella confezione) i modelli da te creati ed indossali subito sulla tua vera Barbie, decora i modelli con tutto il necessario contenuto nella confezione. Non necessitano cuciture, basta ritagliare i disegni, usare gli adesivi ed attaccare fra loro i nastri. La confezione include: 8 fogli di stoffe speciali, Tulle, 4 pennarelli colorati, Lustrini e nastrini, stoffarelli, nastro speciale per asole, nastrini per orli e cuciture, 5 paia di scarpe per Barbie. TUTTO IN ITALIANO. PC CDROM 99.000



COMANCHE 3
Dalla Novalogic la nuovissima simulazione dedicata al famoso elicottero Comanche. Oltre 30 nuove missioni, nuova tecnologia di Rendering grafico VOXEL SPACE 2 in grado di fornire un aspetto incredibilmente realistico agli scenari, opzione Multiplayer che consente incredibili scontri fino a 8 giocatori via network!! con 1 solo pacchetto software!!, possibilita' di gioco multiplayer anche via modem, possibilita' di volo sia per principianti che per super-esperti piloti. Il programma e' stato testato da responsabili della U.S. ARMY che ne hanno certificato l'attinenza alla realta'. R.H. Pentium 75 + 16 Mb ram + DOS 6 o Windows 95. Compatibile con periferiche Thrustmaster, CH, Logitech e Microsoft Sidewinder. Consigliato pentium 120 + 24 Mb. PC CDROM 99.000



COMMAND AND CONQUER GOLD -WINDOWS 95 -
Finalmente disponibile la versione GOLD del piu' noto simulatore strategico di guerra. La nuova versione, oltre ad una perfetta compatibilita' con Windows 95, offre la possibilita' di gioco multiplayer via Internet, grafiche in SuperVGA, il programma per utilizzare lo speciale CHAT presente su Internet nell'area Westwood, visualizzazione fino a 4 volte superiore dell'area di battaglia, 2 CDROMS pieni di azione, oltre 35 missioni, grafica e sonoro digitalizzato. R.H. Pentium + 16 Mb ram + Windows 95. PC CDROM 99.000



DIABLO: THE GREEN PORTAL DATA DISK
Un fantastico data disk dedicato ad uno dei migliori giochi strategici del momento: DIABLO! il data disk contiene un diagramma completo di aiuti ed hint per una migliore riuscita nel gioco, Dozzine di profili generati su misura ed adattati a combattere contro i piu' abili strateghi! una serie di utilities dedicate al salvataggio dei Vostri caratteri principali, una utilissima funzione trainer che vi permette di aumentare a dismisura l'oro, le statistiche, le pozioni magiche, e vi epmette persino di editare i codici per creare le vostre opzioni personalizzate!! una serie incredibile di utilities dedicate al fantastico capolavoro di strategia!! Richiede la versione REGISTRATA di Diablo. PC CDROM 39.000



DUKE EXTREME - data disk per Duke 3d -
Un nuovo data disk ufficiale prodotto dalla Wizard Works dedicato al famoso Duke Nukem 3D. Contiuene 50 nuovi Livelli piu' nuove munizioni e nuovi mostri!! possibilita' di lanciare Duke Nukem 3D da Windows 95, possibilita' di personalizzare le caratteristiche di Duke e dei vari armamenti disponibili, possibilita' di intervento e personalizzazione di decine di opzioni esistenti nella versione ufficiale di Duke Nukem 3D. Richiede la versione registrata di Duke Nukem 3D. PC CDROM 49.000



DUKE IT OUT IN D.C. data disk per Duke 3d
Un nuovissimo ed entusiasmante episodio dedicato a DUKE NUKEM 3D!! Gli alieni hanno catturato il Presidente degli Stati Uniti a Washington DC. Tocca a Voi liberarlo!!! Ben 9 incredibili livelli piu' 10 livelli nascosti!!! e l'esclusivo AWARD WINNING Level Creator, la migliore e piu' potente utility per editare nuovi episodi!!! Richiede la versione registrata di Duke Nukem 3D.
PC CDROM 49.000



QUAKE MISSION PACK VOL.1
Dalla ID Soft, il primo data disk ufficiale dedicato ad uno dei piu' famosi sparatutto dell'anno: Quake!. 15 nuovi livelli suddivisi in 3 inediti episodi anche per Deathmatch, nuove specie di mostri, nuove armi e munizioni mai viste prima, nuove ambientazioni grafiche anche all'esterno, trappole, e decine di altre opzioni mai viste prima su Quake. Richiede la versione originale di Quake.
PC CDROM 65.000



QUAKE MISSION PACK VOL.2
Due nuovi episodi e 16 nuovi livelli dedicato al famoso sparatutto della ID Soft. Nuove funzioni di gioco in rete grazie ad un nuovo livello Deathmatch senza mostri. Richiede la versione ufficiale di Quake. MANUALE IN ITALIANO
PC CDROM 59.000



EXHUMED
Una spedizione archeologica volta a riportare alla luce tesori da tempo dimenticati, ha rivelato una storia macabra e misteriosa che va al di la' dell'umana immaginazione. Un'antica forza del male, che non appartiene a questo mondo e a questo tempo, e' sepolta sotto terra sin dai tempi degli Egizi. Ma ora e' tornata in vita..... MANUALE IN ITALIANO. R.H. 486DX2 + 8MB
PC CDROM 79.000



FA 18 HORNETT 3.0
Dalla Grafic Simulations una stupenda simulazione di volo dedicata al famoso aereo da guerra americano. Basato su grafica poligonale piena tridimensionale ultra veloce, fino a 20 Frames per secondo in alta risoluzione 1024x768, oltre 28 missioni ambientate nel Golfo Persico, oltre 90 minuti di istruzioni per volare correttamente incluse 6 missioni di addestramento, opzioni multiplayer per connessioni simultanee fino a 4 computers in rete con 6 missioni dedicate! tutto l'armamento in dotazione come nella realta'. R.H. Penitum + 8mb + Windows 95. Consigliato Pentium 133 + 16 Mb. PC CDROM 99.000



FLIGHT SIMULATOR 5/6: AIRLINES ADVENTURE
Sempre dalla Aerosoft questo esclusivo data disk per F.S. W95 vi offre l'opportunita' di percorrere la reale carriera dei piu' importanti piloti di linea internazionali. 16 differenti avventure basate su voli di linea reali con partenze e destinazioni tra 20 dei piu' noti aeroporti internazionali. 4 aerei inclusi: BAE 146, A330, A340 e CONCORDE. Scenari inclusi: Francoforte, Paderborn, Tenerife e Gran Canaria. Richiede la versione Microsoft Flight Simulator per Windows 95 oppure Flight Shop per i possessori di F.S.5.
PC CDROM 69.000



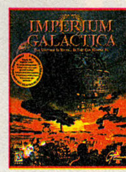
FLIGHT SIMULATOR 5/6: FLIGHT CLASSIC
Un nuovo add on per il noto simulatore di volo della Microsoft. Prodotto dalla tedesca Aerosoft, contiezne tutti i piu' famosi aeromobili dell'ultimo secolo: dal Macchi MC-72 del 1934 al EF2000 del 1994, dal Deperdussin del 1913 al Concorde del 1969. Oltre 20 nuovi aerei da utilizzare con la versione Windows 95 del Flight Simulator. Per i possessori del F.S. 5, occorre utilizzare Flight Shop.
PC CDROM 59.000



FORMULA 1 (PSYGNOSIS)
Benvenuto in Formula 1. Prova il fascino e l'emozione di una stagione completa di F1 sfidando i piu' grandi campioni. A te la scelta visto che puoi scegliere tra 13 squadre, 35 piloti e 17 circuiti nel tentativo di aggiudicarti il titolo piu' ambito nello sport automobilistico: Campione del Mondo! Prestazioni delle macchine e dei circuiti basata sui dati ufficiali della FIA. Rombo dei motori registrato nei laboratori di sviluppo dei motori di Formula 1. COMPLETAMENTE IN ITALIANO!! R.H. Windows 95, supporto per Direct X 3d, Penitum 90 + 16 Mb.
PC CDROM 89.000



HARVEST OF SOULS (SHIVERS 2)
Dalla Sierra la super attesa avventura, seguito di Shivers. Visuale in prima persona con rotazione dello schermo a 360 gradi! Varie opzioni e strategie scelte possono portare alla conclusione del gioco con finali diverse. Possibilita' di gioco via Internet con Chat online durante lo svolgimento dell'avventura, colonna sonora originale digitalizzata. R.H. 486DX2-66 + 12 MB RAM + Windows 3.1 o 95 PC CDROM 79.000



IMPERIUM GALACTICA
L'Universo e' tuo....se sarai in grado di amministrarlo....!! Dalla GT Interactive una sofisticata simulazione manageriale spaziale combinata con fasi di combattimento in tempo reale. Dovrai salire la difficoltosa scala gerarchica imperiale per arrivare al dominio delle colonie, con opzioni veramente uniche di gestione, ricerca e sviluppo, sono richieste anche notevoli doti di diplomazia per gestire i rapporti con gli alieni e raggiungere cosi' il dominio dell'Universo. Immagini dettagliatissime dell'amministrazione e gestione delle colonie, combattimenti in tempo reale a terra e nello spazio, la diplomazia sara' la tua arma migliore, diversamente sara Guerra!, Avrai ben 75 scienziati a tua disposiwione per sviluppare e sfruttare le tue risorse naturali. Una epica storia senza precedenti. R.H. Pentium 75 + 16 Mb. Compatibile sia con DOS che con Windows 95.
PC CDROM 99.000

NEGOZIO A BOLOGNA: VIA VELA 12/2 dalle 9:00 alle 19:30 orario continuato - chiuso lunedi' mattina



COMPUTER ONE®

Via V.Vela, 12/2 - 40138 BOLOGNA
Tel. (051) 343.504 r.a.
Fax (051) 344.906 r.a.
e-mail: c1@computerone.it
orario continuato dalle 9 alle 19,30
chiuso domenica e lunedi' mattina

COMPUTER ONE in Italia la trovi anche a:
VERONA Via PITAGORA, 12 - 9:30 / 12:30 — 15 / 19:30 – chiuso Lunedi' Mattina
PARMA VIA SAVANI, 14 — 9:30 / 13:00 — 15:00 / 19:30 – chiuso Giovedi' Pomeriggio

Come ordinare:

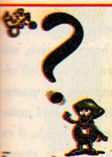
TELEFONO: 051 - 343504 (16 linee r.a.)
FAX: 051 - 344906
POSTA: COMPUTER ONE - Via Vela 12/2 - BOLOGNA
DIRETTAMENTE IN NEGOZIO
INTERNET: http://www.computerone.it

FLIP OUT

Uno splendido Puzzle game stile Tetris completamente realizzato in 3D. Indubbiamente il miglior rompicapo mai realizzato prima d'ora su PC. Non ci sono termini abbastanza eloquenti per descriverlo. Sicuramente, una volta iniziato a giocare risulta ben difficile smettere!! R.H. 486DX2-66 + 8MB (Dos) 16Mb (Win.95).

PC CDROM 59.000

INTERNET IOL PACK



Dal noto provider di segnale Internet, una SENSAZIONALE OFFERTA: 60 giorni di collegamento FULL INTERNET 24 ore su 24, 1440 ore senza limiti. Accesso a 33.6k da oltre 70 nodi in Italia. UNA CASELLA E-MAIL personalizzata per scambiare posta elettronica in tutto il mondo. 500KB per creare il tuo sito web su Internet, il miglior software di navigazione per esplorare il World Wide Web: Microsoft Internet Explorer Cdrom con software di collegamento per PC e Macintosh, inoltre sempre su Cdrom una raccolta di oltre 200 utilities ed oltre 1000 siti da visitare, il MANUALE Internet Facile, per cominciare subito a navigare e una linea telefonica dedicata IOL per rispondere a tutte le domande.

PC CDROM 49.900

INTERSTATE 76

Dalla Activision la splendida simulazione di corse in auto da combattimento. 30 missioni incredibili, opzione Multiplayer che consente il gioco simultaneo fino a 8 giocatori via Network, Modem e Internet!!, possibilita' di creare la propria scenografia ambientata nel deserto con possibilita' di utilizzare oltre 76 veicoli personalizzabili ed oltre 20 diversi tipi di armamento, possibilita' di guida in qualsiasi situazione sia su pista che fuori pista, gestione della grafica poligonale piena super veloce. Opzioni di scelta della visuale sia dall'interno che dall'esterno del veicolo con ulteriori scelte per le angolazioni. R.H. Pentium 90 + 16 Mb + Win.95. Contiene i drivers per i principali controlli di gioco (Microsoft, thrustmaster, Gravis ecc.)

PC CDROM 99.000

JAMES BOND DOSSIER

Dedicato a tutti gli appassionati del noto personaggio di Jan Fleming, una grandiosa raccolta su 2 CDROMS ci svelera' tutti i segreti dietro le quinte dei films dedicati al famoso agente segreto britannico. 55 minuti di filmati in full motion video, 22 minuti di audio clips, mappe geografiche animate, recensioni di tutti i films, profili completi di tutti gli attori che hanno impersonato il mitico James Bond. La vostra guida in questo fantastico viaggio virtuale sara' ovviamente il mitico Desmond Llewelyn, Mr. Q in persona!! R.H. 486DX2-66 + 8MB + Windows 3.1 o 95. Raccomandato Pentium + 16 Mb

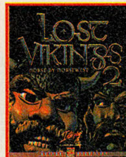
PC CDROM 99.000

LEISURE SUITE LARRY 7 ITALIANO

La saga dedicata al simpaticissimo e sempre assetato di sesso LARRY continua con questo esilarante nuovo episodio! Un viaggio su una nave da sogno colma di fanciulle UNICHE!!! Ottima l'interfaccia punta e clicca che rende veramente semplice la giocabilita' e l'interazione con i personaggi. Trama come sempre coinvolgente e SUPER PICCANTE! R.H. 486DX2-66 + 8MB. Consigliato Pentium + 16 Mb. Formati per DOS, Windows 3.1 e Windows 95. MANUALE E SOTTOTIOLI IN ITALIANO

PC CDROM 99.000

LOST VIKING 2



I Vikinghi sono tornati!! Erik, Baleog e Olaf, con una serie di nuovi armamenti all'insegna della nuova tecnologia, sono alla disperata ricerca della macchina del tempo che li riportera' a casa. E' compito tuo completare tutti i 31 livelli contro i nuovi personaggi anch'essi armati di tutto punto e permettere ai nostri 3 eroi di tornare a casa sani e salvi!! Opzione per 1 o 2 giocatori. R.H. Pentium 60 + 16 Mb. Compatibile sia con DOS che con Windows 95

PC CDROM 95.000

MARBLE DROP



Dalla Maxis un incredibile puzzle game che vi vedra' impegnati nell'affannoso controllo di una pallina tra miriadi di percorsi e combinazioni. L'obiettivo del gioco e' quello di far pervenire tutte le palline dello stesso colore sul proprio binario...ma attenzione!! Ogni pallina sul percorso sbagliato cambiera' a sua volta i percorsi successivi.....50 diversi livelli da superare ed oltre 30 gadgets all'interno di ogni livelli il cui contatto complichera' ulteriormente il vostro operato!! R.H. 486DX2-66 + 8MB + Win.95. Consigliati 16 Mb.

PC CDROM 59.000

MEGAMAN X3

Dalla Capcom il fantastico platform/sparatutto dedicato al famoso personaggio che ha raccolto un grande successo sulle principali Consoles: MegaMan! In questa versione dedicata a Windows 95, la grafica e la velocita' sono state potenziate in modo incredibile, tanto da portare il gioco praticamente allo stesso livello del noto coin-op delle sale giochi. R.H. Pentium 100 + 24 Mb. Raccomandato Pentium 133.

PC CDROM 99.000

MORTAL COMBAT 3



Famosissimo gioco di combattimento finalmente disponibile in versione economica. R.H. 486 dx2/66 Mhz + 8 Mb. Raccomandato Pentium .

PC CDROM 49.000

MOTO RACER



La piu' bella simulazione di corse motociclistiche mai realizzata prima d'ora!! Impenna ed accelera con le moto da strada, esibisciti in acrobazie con le moto da cross!! Due tipi di gioco in uno!! Grafica di gioco dettagliatissima ed ultraveloce grazie anche al supporto per schede grafiche con tecnologia 3DFX e per processori PENTIUM MMX. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. R.H. Penitum 90 + 16 Mb ram + Windows 95. Direct X 3.é incluse nella confezione.

PC CDROM 89.000

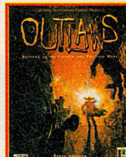
NEED FOR SPEED 2



Sempre dalla ELECTRONIC ARTS, il seguito della miglior simulazione di guida arcade mai vista su Personal Computer! Sette nuovi percorsi internazionali (Norvegia, Vancouver, Europa Centrale e Settemtrionale, Himalaya, mediterraneo, Australia, Hollywood). Le migliori OTTO auto del mondo (McLaren F1, Italdesign Calai, Isidera Commentatore 112i, Jaguar XJ220, Lotus GT1, Lotus Esprit V8, Ford GT90, Ferrari F50). Diverse modalitai di gioco (una macchina contro lialtra, contro il tempo, contro un avversario). Grafica tridimensionale a 360 gradi con possibilitai di replay e visuale delliavversario. Maggiore controllo di sterzo. MANUALE , SOFTWARE E PARLATO IN ITALIANO. R.H. PC Pentium 75, 16 Mb ram, lettore CD, compatibile con DOS, Windows 3.1 e Windows 95

PC CDROM 89.000

OUTLAWS



Il primo capolavoro Lucas dell'anno e' finalmente disponibile!! Sodfera la tua pistola nel vecchio West. 3 varianti di gioco: Sparatutto Spaghetti Western, Azione Bounty Killer e Sparatorie Multiplayer. Usa la testa oltre al grilletto: se spari ai civili rischi di trovarti a penzolare da una forca! Opzione multiplayer con gestione da 2 a 8 giocatori via Modem, rete o internet! Tuffati nel vecchio West nei panni del pistolero James Anderson, conoscerai una citta' polverosa, una miniera abbandonata, un treno in corsa e tanto ancora!! Non ti troverai mai a corto di piombo con armi come la 45 a 6 colpi, il fucile calibro 44 il fucile da caccia calibro 10 e la vecchia calibro 12. MANUALE IN ITALIANO. R.H. Pentium 60 + 16 Mb + Win.95. Consigliato Pentium 90.

PC CDROM 99.000

PERFECT GAMER



La piu' ampia raccolta di updates, aggiornamenti e supplementi che si sia mai vista!! Se sei un fan di Tomb Raider, Fifa, Quake ecc.ecc. potrai aggiornarti all'ultimissima versione del tuo gioco preferito ad ampliarlo con gli ultimi patches disponibili in questa immensa raccolta. Risolvi i noiosi conflitti in Windows 95, trova gli ultimi driver grafici 3D ecc. 2 CDROMS rimpinzati con oltre 1 GIGABYTE di updates e patches, Oltre 800 updates per centinaia di giochi famosissimi, istruzioni precise su ogni installazione!! MANUALE IN ITALIANO.

PC CDROM 59.000

PINBALL POWER PACK



Una splendida raccolta dedicata agli appassionati del gioco del flipper!! 5 best sellers del settore: Pinball Dreams, Pinball Dreams 2, Pinball Fantasies, Pinball mania e Pinball Illusions. Ben 20 tavoli disponibili. MANUALE E GIOCHI IN ITALIANO.

PC CDROM 69.000

PINBALL 97



Dalla Maxis la nuova versione della fantastica simulazione di Flipper. 3 nuovi tavoli realizzati con grafica tridimensionale tale da rendere perfettamente reale la prospettiva! Ogni tavolo contiene speciali "missioni" nascoste che permettono di accumulare punteggi astronomici!! nuovo sistema di gestione della grafica 3D che conferisce alla pallina un movimento ultra reale, speciale funzione di tilt che non blocca il tavolo ma penalizza il punteggio! Opzione Multiplayer fino a 4 giocatori. R.H. 486DX2-66 + 8MB + Win. 95.

PC CDROM 69.000

PREMIER MANAGER 97



Della serie Actua Sports sicuramente il miglior simulatore manageria di calcio disponibile al momento. Possibilita' di visualizzare gli incontri con grafiche superlative e commento vocale, fino a 4 livelli di gioco, da allenatore a Presidente!!, decine e decine di opzioni tattiche per la gestione di ogni partita e di ogni squadra, possibilita' di visualizzazione delle proprie statistiche per verificare il livello di crescita professionale, trasferimenti locali ed internazionali. R.H. Pentium 75 + 8mb + Windows 95

PC CDROM 59.000

TELEFONO: 051 - 343504 INTERNET: http://www.computerone.it FAX: 051 - 344906



COMPUTER ONE®

Via V.Vela, 12/2 - 40138 BOLOGNA
Tel. (051) 343.504 r.a.
Fax (051) 344.906 r.a.
e-mail: c1@computerone.it
orario continuato dalle 9 alle 19,30
chiuso domenica e lunedi' mattina

COMPUTER ONE in Italia la trovi anche a:
VERONA Via PITAGORA, 12 - 9:30 / 12:30 — 15 / 19:30 - chiuso Lunedi' Mattina
PARMA VIA SAVANI, 14 — 9:30 / 13:00 — 15:00 / 19:30 - chiuso Giovedi' Pomeriggio

Come ordinare:

TELEFONO: 051 - 343504 (16 linee r.a.)
FAX: 051 - 344906
POSTA: COMPUTER ONE - Via Vela 12/2 - BOLOGNA
DIRETTAMENTE IN NEGOZIO
INTERNET: http://www.computerone.it



RALLY CHALLENGE

Una splendida simulazione automobilistica caratterizzata dalla presenza di grafica interamente texturizzata in 3D, 2 opzioni di risoluzione e 4 diverse dimensioni dello schermo selezionabile, opzioni di gioco multiplayer sia sullo stesso PC che via modem o Network, realismo grafico impressionante con possibilita' di visualizzare persino le macchine che si sporcano ed i livelli di danneggiamento subito negli incidenti, possibilita' di utilizzo del Freno a mano per raggiungere un realismo di gioco impareggiabile, opzioni di personalizzazione della propria auto, filmati in full motion video. IN OMAGGIO UNA MAGLIETTA IN OGNI CONFEZIONE! R.H. 486DX4-100 + 8mb ram + Win.95 Consigliato Pentium + 16 Mb.PC CDROM 89.000



RE LOADED

Vi troverete immersi in favolosi fondali creati in morphing 3D in questo incredibile sparatutto prodotto dalla Gremlin Interactive. Riuscirete a distruggere gli agguerriti nemici per salvare l'Universo dalla temibile e diabolica setta dei C.H.E.B.?? R.H. Pentium 75 + 8Mb (Dos) 16 Mb (Win.95)

PC CDROM 69.000



REDNECK RAMPAGE

Dalla Interplay un incredibile sparatutto con visuale in soggettiva. Quei maledetti alieni ti hanno conciato per le feste. Dieci armi brutali, compresi piedi di porco, dinamite, doppiette, seghe e un braccio-arma extraterrestre. 14 livelli di grafica SuperVGA, ambientati in "posti" interessanti tra cui camere mortuarie, l'allevamento di polli di J.Chuck, la bettola di Stanky, l'impianto di trattamento dei liquami e altro ancora. Opzioni per partite mortali a 8 giocatori via modem, colonna sonora folcloristica. Affronta alieni terribili come gli Hunk Guard, i Turd Minion, i Vixen . MANUALE IN ITALIANO. R.H. Pentium 90 + 16 Mb.

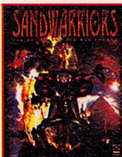
PC CDROM 89.000



REDSHIFT 2

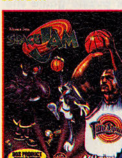
Una splendida esperienza multimediale COMPLETAMENTE in italiano. Un fantastico viaggio al di la' dell'esperienza umana, scoprite i segreti dell'astronomia, viaggiate a ritroso nel tempo di oltre 15000 anni, oltre 30 minuti di filmati originali con eccezionale qualita' di animazione, piu' di 750 immagini di repertorio vi permetteranno di rivire le storiche riprese video sulla Luna oppure consulterete le oltre 2000 voci del completissimo Dizionario Astronomico Penguin. Formato ibrido per PC e Macintosh. R.H. 486DX2 + 8MB

PC CDROM 119.000



SAND WARRIORS

Una splendida battaglia 3D destinata ad eleggere il vincitore comandante supremo della galassia. Incredibili mondi disegnati in 3D, cruscotti delle astronavi disegnati stile simulatore di volo, decine di missioni con molteplici obiettivi, upgrade degli armamenti con l'aumentare del livello di difficolta', livelli segreti da scopripre, sezione di pianificazione tattica delle missioni. R.H. Pentium 75 + 16 Mb. Compatibile sia con DOS che con Windows 95. PC CDROM 79.000



SPACE JAM

Daffy e' nei guai, Sylvester sta tirando palloni a casaccio, Porky e' infortunato al ginocchio, Per fortuna che Michael Jordan e' dalla tua parte!! Raggiungi le stelle con Jordan e i Looney Tunes per giocare una incredibile partita di basket contro una squadra malvagia di bizzarri alieni Monstar. Schiacciate extraterrestri, Alley-oop antigravitazionali, azione di gioco dell'altro mondo!! e delle mini partite piene di strani personaggi dei cartoni animati. Opzioni multiplayer per gioco in Rete. Compatibile con Gravis Grip per gioco simulataneo fino a 6 giocatori. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. R.H. 486DX2-66 + 8MB PC CDROM 79.000



STRIKE POINT

Una esaltante simulazione di elicotteri! Una malvagia organizzazione ha installato numerosi dispositivi shockwave e sta per attuare il suo piano per la distruzione dell'ecosfera della Terra. Hai poco tempo e la tua missione e' quasi impossibile!! 10 interminabili livelli, missioni multiple, diversi tipi di elicotteri, possibilita' di partite a piu' partecipanti sia in collaborazione che in battaglia. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. R.H. Pentium 90 + 16 Mb ram.

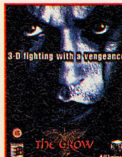
PC CDROM 85.000



TEST DRIVE OFFROAD

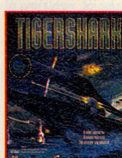
Corse pazze su 12 tracciati con i migliori 4 x 4 come Hummer, Jeep Wrangler, Land Rover Defender 90, Chevy Z71. Affronterete ambienti diversi come deserto, sterrato, neve e osserverete lìazione da 9 angolazioni diverse. $ tipi diversi di corse: stagione completa, coppa, trofeo di categoria e multiplayer. Opzione split dello scherÚo per competizioni a 2 giocatori. R.H. PC 486DX2-66 (raccomandato Pentium, 8 Mb ram, (consigliato 16 Mb), lettore CD, compatibile con DOS, Windows 3.1 e Windows 95

PC CDROM 89.000



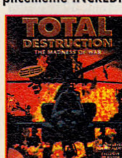
THE CROW OF CITY ANGELS

Uno splendido action game dedicato al famoso film IL CORVO. Ti hanno ucciso, ma sei ritornato. Un angelo vendicatore dall'oltretomba. Un vigilante resuscitato per portare giustizia tra i dannati. Utilizza i tuoi poteri soprannaturali e vendicati di Jialah, il re della droga di Los Angeles, Kali la strega della morte, Cruve, Spider Monkey e un esercito di criminali. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO.PC CDROM 95.000



TIGER SHARK

Dalla GT Interactive l'attesissima simulazione bellica ambientata nel futuro. Incredibili sottomarini d'attacco si scontrano con elicotteri da combattimento e aerei equipaggiati con armamenti micidiali. La piu veloce azione mai vista su PC con grafica Tridimensionale in tempo reale. Fondali, ambientazioni, tutto e' stato curato nei minimi particolari, compreso le sfumature di colore degli ambienti sottomarini e terrestri. Il gioco e' predisposto per l'utilizzo con Pentium MMX e contiene la versione per schede grafiche acceleratrici 3DFX. R.H. Pentium 75 + 16 Mb + Win.95. Consigliato Pentium 133 + 16 Mb. Con Diamond Monster 3Dfx il gioco e' semplicemente INCREDIBILE!!PC CDROM 99.000



TOTAL DESTRUCTION

100 nuovi livelli dedicato al capolavoro Westwood C&C: Red Alert, nuovi livelli per gioco via modem e network, editor per nuove costruzioni, possibilita' di aumento del denaro, modifica alle proprieta', munizioni, e tanto ancora. Richiede la versione registrata di Red Alert.

PCCDROM 39.000



X-WING Vs TIE FIGHTER

Nella battaglia spaziale fra l'Impero e l'Alleanza Ribelle, X-Wing vs. TIE Fighter è la prima simulazione di combattimento multiplayer ambientata nell'universo di Star Wars. In X-Wing vs. TIE Fighter i giocatori si sfidano a vicenda in un'emozionante battaglia fra il bene e il male. Requisiti Hardware: PC Pentium 90 Mhz, 16 MB Ram, CD-ROM 2x, sistema Windows 95, SoundBlaster o compatibili.

PC CDROM 99.000

DISPONIBILI OLTRE 200 TITOLI DI VIDEOCASSETTE DI ANIMAZIONE MANGA

POSSIEDI UN PERSONAL COMPUTER O UNA CONSOLE PER VIDEOGAMES???
Compila in ogni sua parte questo coupon
(si prega scrivere chiaramente in stampatello)
MIO 6/97

nome e cognome________________ indirizzo________________
CAP________ CITTA'________________ Prov.______ TELEFONO________
Possiedo: ___Console ___Personal Computer
Configurazione del mio PC ________________ Console Marca e Modello ________________
________________Sono interessato a ricevere informazioni su i seguenti articoli:
____

RITAGLIARE, COMPILARE E SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A:
COMPUTER ONE - VIA VELA, 12/2 - 40138 BOLOGNA

NEGOZIO A PARMA: VIA SAVANI 14/L dalle 9:30 alle 13:00 e dalle 15:00 alle 19:30 chiuso giovedi' pomeriggio

• **CASA:** Electronic Arts • **SVILUPPATORE:** Delphine Software • **INTERNET:** http://www.mracer.com
• **DISTRIBUTORE:** C.T.O. • **TELEFONO:** 051/753133 • **PREZZO:** L.99.900

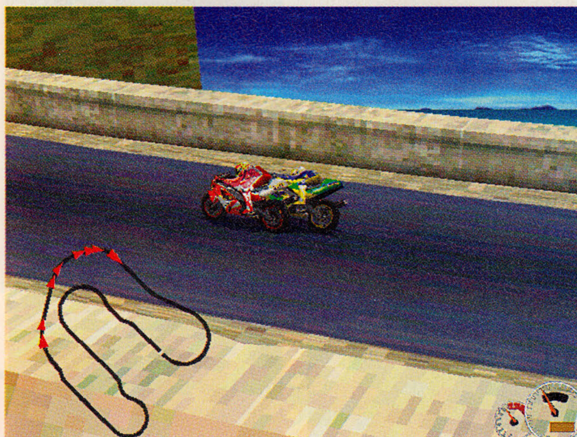
Centauri in pista

Finalmente! In un periodo di grande successo per i giochi di corse, gli sviluppatori sembravano essersi dimenticati delle due ruote. Non quelli della Delphine, però, che hanno appena ultimato *Moto Racer,* il loro nuovo gioco dedicato all'affascinante mondo della velocità.

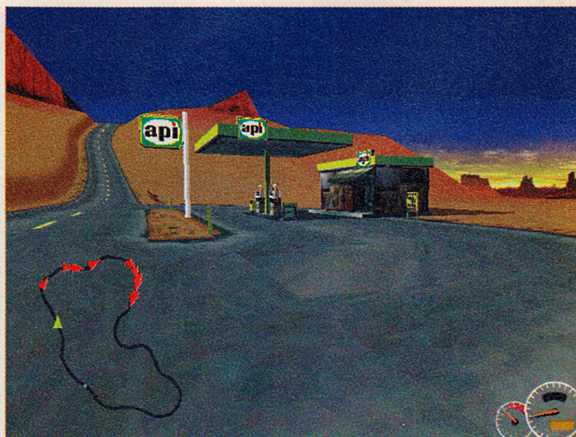
OPZIONI GRAFICHE

Nel menu delle opzioni è possibile adattare la qualità della grafica alle prestazioni del proprio computer, selezionando la risoluzione (320*200, 512*384, 640*400 o 640*480) ed il livello di dettaglio (da 1 a 5). Non si può invece modificare il numero di colori, fissato a 65.000. Tra le altre opzioni, spicca la "Modalità 16/9", per visualizzare lo schermo in forma allargata orizzontalmente al fine di sfruttare i monitor (o il televisore) adatti a questo tipo di soluzione.

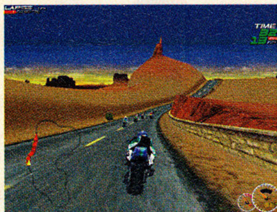
Le stranezze della vita non risparmiano nemmeno il mercato dei videogiochi: in una fase in cui i giochi di corse sono inflazionatissimi, con una sfilza di nuovi prodotti da far impallidire gli arcade di qualche anno fa, nessuno si era ricordato delle moto. Davvero curioso, visto che i centauri virtuali hanno ben pochi prodotti con cui divertirsi, e l'ultimo che ricordo (*Road Rash*) risale a un anno fa. Per fortuna, però, è corsa (è proprio il caso di dirlo!) ai ripari la Delphine, una software house francese dal glorioso passato che si era un po' defilata negli ultimi tempi. Insomma, *Moto Racer* ha il gusto di due graditi ritorni: delle moto sui nostri PC e degli sviluppatori transalpini nell'olimpo dei videogiochi, data la qualità di questo loro ultimo prodotto. *Moto Racer* è infatti un buon gioco, apprezzabile da tutti gli appassionati di motori ma non solo, vista l'impostazione decisamente arcade (cioè più votata alla ricerca del divertimento puro che della simulazione) di questo software. Quindi saltiamo in sella e prepariamoci a sfrecciare a bordo dei bolidi a due ruote... Per far partire *Moto Racer*, tutto quello che occorre fare è inserire il CD-ROM nel lettore sotto Wndows 95: dopo qualche istante appare una semplice mascherina che permette di installare il prodotto ed eventualmente le DirectX (la libreria grafica utilizzata dal software) o di lanciare immediatamente il gioco. In quest'ultimo caso, dopo qualche istante si giunge al menu principale, dotato di un'interfaccia grafica molto semplice e intuitiva: occorre innanzitutto sceglie-



Le gare sono sempre tiratissime dall'inizio alla fine, data la velocità dei piloti avversari. I duelli si sprecano, e qualche volta si arriva anche al contatto, che rallenta entrambi.



La pubblicità nei videogiochi non è certo una novità, ma in *Moto Racer* è piuttosto spudorata, non trovate?









PER CHI VUOLE SAPERNE DI PIÙ

Moto Racer gira unicamente sotto Windows 95: il suo motore grafico, infatti, sfrutta le ormai celebri DirectX, le librerie grafiche del sistema operativo Microsoft dell'ultima generazione. In particolare, si avvale del Direct3D, che come ormai saprete (avete letto lo speciale schede 3D del primo numero di GMC, vero?) è la parte delle DirectX che gestisce la grafica tridimensionale e che può essere "spinta" dalle schede acceleratrici 3D (come Orchid Righteous, Diamond Monster, Creative 3D Blaster e Matrox Mystique). Non a caso, nel menu delle opzioni di *Moto Racer* è presente un'enigmatica voce "Direct3D": se non avete una scheda 3D, dovrebbe riportare qualcosa del tipo "non rilevato", altrimenti potrete scegliere tra "Sì", "No" e un fantomatico "Filtro"; in realtà le prime due opzioni servono per consentire o meno l'utilizzo dell'accelerazione hardware (offerta dalla scheda), mentre l'ultima attiva il bilinear filtering, cioè la sfumatura dei pixel (puntini) in primo piano per eliminare l'effetto di sgranatura. Tutto chiaro, no?

CAPISCI INTERNET?

Noi capiamo Internet, chi ha tradotto il manuale probabilmente un po' meno: la procedura di attivazione del gioco in questa modalità, in effetti, non è spiegata benissimo sul manuale, quindi cerchiamo di fare un po' di chiarezza. Per prima cosa, dopo aver attivato la connessione a Internet con Accesso Remoto di Windows95, occorre selezionare Internet TCP/IP Connection dal menu Collegamento di Moto Racer, dopodiché viene richiesto un fantomatico indirizzo IP dell'host: se volete giocare con qualcuno che conoscete, dovete inserire qui l'indirizzo IP di colui che farà da server, ovvero quello con il computer e/o la connessione più veloce. Questi, per scoprire il suo indirizzo IP, dovrà digitare "winipcfg" nella linea di comando di "Esegui..." dal menu Avvio di Windws95. Se invece cercate qualcuno da sfidare in rete, lasciate senza risposta la richiesta di indirizzo IP, e vi verrà presentato un elenco di tutte le sessioni di gioco attive in quel momento. Sempre che ce ne sia qualcuna...

re la modalità di gioco tra singolo giocatore e multiplayer, oppure addentrarsi nell'analisi della vasta gamma delle opzioni, tra cui segnaliamo quelle per la regolazione del dettaglio grafico, indispensabile per ottenere la necessaria velocità e fluidità su tutti i computer dotati di processore Pentium. Fortunatamente, *Moto Racer* supporta l'hardware dell'ultima generazione, ovvero tanto le schede acceleratrici 3D (Righteous, Monster, Mystique, ecc.) quanto l'estensione multimediale MMX, davvero utile per incrementare considerevolmente le prestazioni del motore grafico.

Operate le scelte più opportune, arriva il momento di iniziare a giocare: si può cominciare a fare un po' di allenamento, per girare da soli sulle quattro piste inizialmente disponibili, per familiarizzare con la moto e i tracciati, magari tentando di battere il record del circuito, oppure disputare una singola gara o l'intero campionato, di tre livelli di difficoltà (facile, medio o difficile).

Si giunge così alla schermata di selezione della pista: come ho già accennato, all'inizio del gioco si può girare solo su quattro circuiti, che possono però arrivare a otto dopo aver vinto tutti i campionati: inoltre, per aumentare la longevità del prodotto, la Delphine ha pensato bene di introdurre due modalità speciali, dette Reverse e Pocket Mode - anch'esse attivabili con la vittoria dei tornei - che consentono di affrontare i tracciati nel senso di percorrenza opposto o a bordo di buffissime e divertentissime mini-moto, dei minuscoli trabiccoli in grado però di raggiungere prestazioni impensabili per le loro dimensioni.



La modalità time attack è l'ideale per migliorare le proprie prestazioni: si gira in pista da soli, senza l'intralcio delle moto avversarie, in una sfida contro il tempo.

Prima di saggiare le potenzialità del motore grafico, non resta che scegliere la moto: attendono solo di far ruggire il loro motore ben otto bolidi, dalle differenti prestazioni, accomunate dall'ottimo design e dall'accattivante livrea. In realtà, però, i mezzi disponibili non sono otto, ma sedici: le piste, infatti, si dividono fra tracciati asfaltati e sterrati. Com'è logico, sui primi si corre con le moto stradali, mentre sugli altri si utilizzano quelle da cross.

È così arrivato il momento di fare sul serio: sale il rombo del motore, i piloti raggiungono l'apice della tensione e... scatta la luce verde! Le piste sono davvero ben riprodotte, con una grande attenzione per i particolari e un'ottima scelta dei colori (ben 65.000!); il motore grafico, poi,

REQUISITI DI SISTEMA

Elevati ma non proibitivi i requisiti hardware di *Moto Racer*: la configurazione minima prevede un Pentium (meglio se 90 MHz o superiore), 16 MB di RAM, un CD-ROM a doppia velocità e una scheda video SVGA. L'installazione tipica richiede una settantina di MB di spazio sull'hard disk, nonché la presenza della libreria DirectX in versione 3a: se non l'avete, potete comunque facilmente trovarla sul CD di gioco. Sono supportate tutte le schede sonore compatibili DirectSound (ovvero tutte quelle più diffuse), i joystick e joypad rilevati da Windows95, i processori multimediali MMX e le schede acceleratrici 3D che sfruttano il Direct3D. Per il gioco in multiplayer è possibile utilizzare un cavo seriale di tipo null-modem per la connessione diretta, un modem ad almeno 28.800 bps per quella via cavo telefonico o via Internet e una LAN (Local Area Network) di tipo IPX per il gioco in rete. Sia il software sia il manuale sono interamente tradotti in un italiano piuttosto corretto.



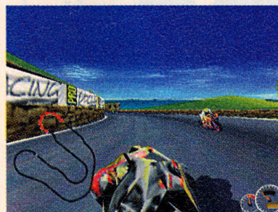






non tarda a mostrare fino in fondo le sue potenzialità, rivelandosi ben presto capace di garantire una buona fluidità e velocità, al massimo livello di dettaglio, anche su computer non particolarmente potenti (come ad esempio un P133 senza MMX né scheda acceleratrice 3D). Sono disponibili, inoltre, diverse inquadrature, da quella classica da dietro alla moto alla più accattivante soggettiva all'ancor più spettacolare primo piano della pista senza cruscotto né altro.

La grafica, quindi, è di prima qualità - soprattutto con una



scheda acceleratrice - ma la giocabilità non è da meno: il controllo della moto è facile e intuitivo, le gare frenetiche e impegnative. Pennellare le traiettorie è un vero piacere, come pure impennare sui rettilinei (in mezzo alle curve un po' meno, data la scarsa manovrabilità del mezzo in queste condizioni!) alla ricerca dello spunto decisivo. Il livello di difficoltà è ben calibrato: i piloti avversari sono veloci quanto basta per rendere le corse "aperte" fino all'ultima curva, dov'è è il vero pilota ad emergere. Più di una volta mi è capitato di vincere la gara proprio sulla linea del traguardo, con l'adrenalina al massimo e la soddisfazione della vittoria gustata appieno.

Trionfare, in effetti, non è facile: anche al primo livello di difficoltà, gli avversari sono molto veloci, le piste strette e impegnative; le gare, quindi, richiedono concentrazione e un buon allenamento. Comunque, anche quando diventerete così bravi da bastonare senza ritegno i bolidi gestiti dalla CPU, potrete sostituirli con avversari umani, ricorrendo alla modalità multiplayer, completa ed efficace: è così possibile giocare non solo via modem, cavo seriale o rete locale IPX, ma anche via Internet, sfidando giocatori di ogni parte del globo.

In definitiva, quindi, non posso che esprimere un giudizio più che positivo su *Moto Racer*: innanzitutto perché ricopre un vuoto nei giochi di corse che resisteva da troppo tempo; in seconda battuta, perché si dimostra fin dall'inizio un ottimo prodotto, sviluppato con criterio e attenzione alle nuove tecnologie, che tanto stanno migliorando il mondo dei videogiochi: mi riferisco non solo alle schede 3D e all'MMX, ma anche ad Internet, che diventa sempre più, giorno dopo giorno, l'ultima frontiera del divertimento interattivo. Dunque, centauri di tutto il mondo unitevi: è arrivato il vostro momento, e di questo dovete essere grati alla ritrovata Delphine Software.

Gmc

MOTO PER TUTTI I GUSTI

I mezzi disponibili in *Moto Racer* hanno quattro caratteristiche peculiari: accelerazione, velocità, tenuta e frenata. Inutile dire che non esiste la moto ideale, quindi la scelta va fatta di volta in volta a seconda della vostra guida e della conformazione della pista: in generale, è meglio scegliere moto stradali con buona accelerazione e velocità, e moto da cross con elevati valori di tenuta e frenata. Tutto sommato, però, ci sono moto con diversi bilanciamenti che si rivelano altrettanto efficaci, quindi l'unico consiglio utile è quello di provare tutti i mezzi disponibili.

MOTORACER E GLI ALTRI

Nella storia dei videogiochi, non sono stati molti i prodotti dedicati alle due ruote. In particolare, per PC, l'unico che mi ricordo è *Road Rash*, anch'esso della Electronic Arts, che proponeva pazze sfide di velocità a base di mazzate e altri colpi proibiti sulle strade di tutti i giorni. Più nutrito il gruppo di giochi "storici", realizzati per Amiga o addirittura per il mitico Commodore 64: per tutti i nostalgici, ci limitiamo a ricordare *Super Hang On*, *RVF Honda* ed il preistorico *Enduro Racer*.



COMMENTO

Pur essendo un "corsaiolo" allo stato puro, e quindi amante dei motori in tutte le salse, non sono un fanatico né di moto né dei giochi di guida in stile arcade: ciò nonostante, ho apprezzato molto questo *Moto Racer*, per tutta una serie di buone ragioni, che dovrebbero convincere anche buona parte di voi ad acquistare o almeno a prendere seriamente in considerazione questo prodotto: innanzitutto è un prodotto unico (o quasi) nel suo genere, visto che sono pochissimi i giochi motociclistici per PC, e nessuno propone anche le gare di motocross; l'impostazione tipicamente arcade, inoltre, con cui è stato realizzato consente una giocabilità immediata, che si attesta subito su buoni livelli; la longevità, infine, è assicurata da otto circuiti, tre campionati, due modalità speciali e dall'ottimo multiplayer, che permette a un massimo di otto piloti di sfidarsi su Internet. Di prim'ordine è anche la realizzazione tecnica, che sfrutta appieno le potenzialità delle nuove tecnologie videoludiche. Le uniche note dolenti, a mio avviso, vengono dall'intelligenza piuttosto scarsa dei piloti gestiti dalla CPU che seguono spesso traiettorie improbabili, dalla confusione di alcune fasi delle gare (soprattutto di motocross) e dell'assenza dello split screen (divisione orizzontale dello schermo per permettere a due persone di giocare sullo stesso computer). Tutto sommato, però, non abbiamo molto di cui lamentarci...



8

È USCITO ACE VENTURA.

ACE VENTURA MISSIONE PC.

Preparati a fare quattro sane risate: Ace Ventura è tornato alla grande. Un cartone animato interattivo ed

7th LEVEL

estremamente demenziale, nel



quale impersonerai il famoso acchiappanimali in quattro esilaranti missioni. Incontrerai donne bellissime, e visiterai più di 60 location passando dalla tundra dell'Alaska per arrivare al castello in Baviera dello



spietato Lardone. Doppiato in italiano dallo stesso doppiatore di Jim Carrey, ti conquisterà con la sua esplosiva carica di divertimento





MULTIMEDIA MA VERO.

IL VOSTRO PC NON È MAI STATO COSÌ DEMENZIALE.

MEDIUM SRL - VIA TORTONA 15 - MILANO - TEL. 02/89405533 - FAX 02/89404331

Tutti come Lippi

Anche la stagione calcistica 96/97 volge al termine, tra successi e delusioni: come possono ingannare l'attesa della prossima annata tutti i tifosi italiani? Semplice, rivivendo le emozioni del gioco più bello del mondo con *PC Calcio 5.0*!

È giugno, tempo di bilanci per tutte le compagini calcistiche di ogni ordine e grado: finito il campionato, giunte alle finali le coppe europee, ci sono solo poche settimane di "tregua" prima di ricominciare a lavorare per preparare al meglio la prossima, impegnativa stagione. Anche per gli appassionati, è tempo di relax, dopo aver gioito dei successi e subito le immancabili delusioni. Fino almeno ad agosto, però, il panorama calcistico è avaro di spunti d'interesse, e chi ama questo sport potrebbe patire l'assenza di emozioni che questa parentesi inevitabilmente comporta.

Fortunatamente, però, è giunta in soccorso delle migliaia di amanti del calcio nostrani la Dinamic Multimedia, che ha appena sfornato la versione italiana di un prodotto che in Spagna - sua terra natia - ha già spopolato: *PC Calcio 5.0*. La formula di questo innovativo software, in effetti, sembra proprio vincente: fornire a un prezzo assolutamente competitivo (sul mercato italiano addirittura sbalorditivo) tutto ciò che i personal computer possono offrire al mondo del pallone, ovvero un database completissimo, che illustra ogni particolare della storia del calcio italiano e internazionale, con particolare attenzione ai giocatori, allenatori e arbitri dei campionati italiani di serie A, B e C1; uno stupendo gioco di simulazione manageriale, che consente di gestire ogni aspetto della conduzione di una vera squadra di alto livello, dai contratti con i giocatori alla tattica, dall'allenamento all'analisi economica; e, dulcis in fundo, un vero e proprio videogioco calcistico, una simulazione tridimensionale che non sfigura affatto al confronto dei migliori programmi del genere. Tutto questo è stato realizzato con un qualità e una cura per i particolari che trasuda in ogni aspetto una passione incredibile, la stessa che anima le tifoserie italiane - e viene offerto al pubblico a un prezzo che non abbiamo timore a definire irrisorio.

Insomma, ci troviamo di fronte a un miracolo del settore? Beh, non esageriamo: nemmeno *PC Calcio 5.0*, infatti, è esente da pecche e privo di aspetti migliorabili, ma nel complesso possiamo anticipare che - come avrete già capito da queste prime righe della recensione - questo prodotto ci ha positivamente colpiti per una

	Milan	Juventus	
	Gianni	Marcello Lippi	
1	Rossi	Peruzzi	1
14	Reiziger	Torricelli	3
3	Maldini	Dimas	6
11	Costacurta	Ferrara	2
6	Baresi	Montero	4
4	Albertini	Deschamps	14
20	Boban	Di Livio	7
8	Desailly	Zidane	21
9	Weah	Boksic	9
10	Savicevic	Del Piero	10
19	Dugarry	Padovano	11

Se qualche milanista desiderasse prendersi una rivincita dall'ultima batosta patita in campionato a opera dei bianconeri, *PC Calcio* offre anche questo...

AIUTAMI CHE TI AIUTO

Gestire un team professionale non è cosa facile, quindi occorre delegare alcuni compiti a persone fidate quali:

Allenatori in seconda: affinano l'abilità dei giocatori in gioco di mani (per i portieri), dribbling, tiro, entrate, passaggio e rifiniture. Più sono abili (e più costano), più giocatori possono seguire contemporaneamente.

Fisioterapista: riduce il tempo di recupero dei giocatori infortunati. La sua bravura influenza la rapidità della guarigione ed il numero di calciatori curabili.

Psicologo: tiene alto il morale della squadra, anche nei momenti difficili (sconfitta, acquisto di un nuovo giocatore, ecc.).

Assistente: analizza la squadra avversaria.

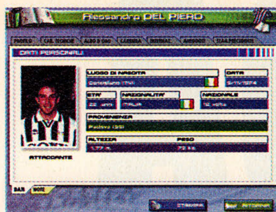
Direttore sportivo: uno straordinario (ma lento) motore di ricerca di possibili nuovi giocatori, braccio destro nella campagna acquisti.

Osservatore: gira per il mondo alla ricerca di giovani talenti da inserire nel vivaio. Fondamentale per il lungo termine.

Allenatore delle giovanili: altro pezzo grosso del team: svezza le giovani promesse del vivaio e ne affina le qualità, preparandole per il salto nella rosa della prima squadra.

Giardiniere: non ridete: più è in gamba, meno spesso occorrerà cambiare il manto erboso dello stadio (che costa tanti soldini).









UN POPOLO DI CT

Si sa, gli italiani sono un popolo di allenatori nati, che hanno il pallone nel sangue e sono sempre pronti ad elargire consigli e suggerimenti ai commissari tecnici di ogni ordine e grado, della squadra dell'oratorio alla nazionale. *PC Calcio 5.0* vi dà la possibilità di dare libero sfogo all'allenatore che c'è in voi, adottando una qualunque delle classiche tattiche predefinite (4-4-2, 4-3-3, 5-3-2, ecc.) o personalizzando a piacere la disposizione in campo dei giocatori, delimitandone l'area di azione e adattandola alle caratteristiche di ciascuno. Si può inoltre modificare altri importanti fattori come il tipo di marcatura (e qui si riapre l'infinito dibattito tra zona e a uomo), il genere di gioco (aggressivo, normale o contropiede) e la durezza degli interventi. Ragazzi, il calcio non è sport da signorine!

CONTRATTI

Incredibile anche la cura riservata alla contrattazione degli acquisti: si possono assoldare tanto i giocatori dichiarati trasferibili dal proprio team quanto tutti gli altri, anche se a questi ultimi vanno corrisposte cifre decisamente più alte. I termini di contrattazione sono molteplici: al costo del cartellino, ingaggio, penale per la rottura del contratto e durata si aggiungono alcune opzioni come benefit (casa e macchina), libertà in caso di retrocessione e bonus per rete segnata dagli attaccanti. Inoltre, a inizio stagione, va indicato il premio per il raggiungimento dell'obiettivo e/o un bonus per la vittoria in ogni singola partita.

buona serie di ragioni: vediamo dunque insieme quanto di buono ha da offrire.

MOLTO PIU' DI UN SEMPLICE DATABASE

Cominciamo allora la nostra analisi dall'archivio, che ha due principali punti di forza: la completezza e l'interattività. Il database gode infatti di una ricchezza di materiale davvero unica: secondo la Dinamic Multimedia, addirittura, i prodotti concorrenti arrivano a malapena al 10% delle potenzialità offerte dal loro prodotto, e bastano pochi minuti di navigazione nell'archivio per appurare la veridicità di questa stima. I dati sono organizzati in due "cartelle" principali: archivio storico e banca dati. Nel primo sono contenute tutte le informazioni relative alla storia delle competizioni calcistiche internazionali di club ovvero coppe europee (dei campioni, delle coppe e UEFA) supercoppa europea e coppa intercontinentale, con tanto di albo d'oro internazionale e nazionale e risultati delle finalissime. La banca dati si riferisce invece al campionato italiano della stagione appena conclusa ed offre una quantità di materiale da far impallidire anche gli appassionati più competenti: ogni squadra, allenatore, giocatore e arbitro è stato analizzato nei minimi dettagli, senza trascurare nessun aspetto della sua carriera e della sua vita. Per evidenti ragioni di spazio, ci è impossibile riportare tutte le voci offerte dal database, ma forse dalle foto riuscirete a farvi un'idea della incredibile completezza di questo prodotto. A titolo di esempio, sappiate che di tutti i giocatori di serie A potrete trovare una dettagliata scheda che riporta persino gli aneddoti e le curiosità che hanno reso celebre ogni calciatore.

Organizzare una tale mole di informazioni in modo organico e facilmente accessibile non è semplice, ma quelli della Dinamic Multimedia sembrano esserci riusciti: una comodissima e semplicissima interfaccia grafica a finestre permette infatti di trovare ciò che si cerca in un batter d'occhio, e - volendo - anche di fare ricerche e confronti mirati. Un altro aspetto importante dell'interattività è poi la possibilità di aggiornare le schede dei tecnici e dei giocatori con alcune note, personalizzando così il database e modellandolo alle vostre esigenze: un ottimo strumento, per esempio, per tutti i giocatori del Fantacalcio.

Infine, per mantenere un archivio aggiornato anche sull'ultima stagione, è possibile introdurre i risultati delle partite del campionato 1996/97, di cui il programma provvederà automaticamente a fornire una utile e dettagliata classifica generale.

PRESIDENTE E ALLENATORE

Ok, abbiamo detto della bontà del database di *PC Calcio 5.0*, ma i videogiocatori vogliono - oltre a informarsi - anche giocare, giusto? Eh sì, quindi passiamo subito a parlare del secondo "modulo" di questo ottimo prodotto, ovvero del simulatore manageriale. Quest'ultimo è proposto in due versioni: normale o pro. La differenza è semplice: nella prima modalità siamo liberi di scegliere quale team gestire, mentre nella seconda cominceremo a farci le ossa con una compagine minore (di serie B), per poi ricevere offerte di collaborazione da altre squadre alla fine della stagione in base ai risultati conseguiti; in una parola, la sfida definitiva per tutti gli emuli dell'emiliano Sacchi o del viareggino Lippi.

Scelta la sfida, resta da definire il livello di gioco: per accontentare tutti i gusti, è infatti possibile gestire solo alcuni aspetti della squadra, lasciando al computer il controllo di altri. Al livello allenatore, quindi, la CPU baderà da















sola alla gestione finanziaria e dei contratti; a livello manager, le finanze della squadra saranno gestite automaticamente; a livello presidente, sarà il computer ad occuparsi di formazione e tattiche; a livello, totale, invece, tutta la barca avrà un solo timoniere: noi! È bene precisare, però, che ad ogni livello è comunque possibile in ogni momento "saltare" gli automatismi del gioco, modificando opportunamente le scelte del computer. Ad esempio, se al livello allenatore sentite la necessità di un bel centravanti di sfondamento, avete la libertà di metterne sotto contratto uno senza dover convincere il presidente.
Comodo, no?

All'inizio della stagione, per cominciare, vengono proposti gli obiettivi della squadra, che a seconda della potenzialità della compagine possono essere promozione in serie A, vittoria del campionato o di qualche coppa, o semplicemente evitare la retrocessione o navigare in "zona tranquillità". Manco a dirlo, centrare gli obiettivi prefissati è fondamentale per il proprio prestigio e per ricevere offerte di qualità nella modalità pro.

Selezionato il proprio incarico e considerato l'obiettivo, è tempo di mettersi al lavoro: si giunge così nella stanza dei bottoni, il menu principale. Da qui è possibile analizzare e modificare ogni singolo aspetto di una vera squadra professionista, dalla formazione alla tattica, dalla campagna acquisti al miglioramento della qualità dello stadio. Com'era facile aspettarsi dopo aver apprezzato il database, tutti i nomi citati nel gioco sono quelli reali: giocatori, arbitri, allenatori e stadi hanno proprio il loro nome reale - un'opportunità, questa, che contribuisce significativamente a rendere il gioco realistico e coinvolgente.

Il menu principale ha quattro voci: campionato, mercato, allenatore e finanze. Selezionando la prima, si possono analizzare i risultati ottenuti da tutte le squadre in ogni tipo di competizione, dal campionato alle coppe; con la seconda, si può invece cominciare la campagna acquisti, assumendo non solo giocatori di altre squadre, ma anche personale di supporto (allenatori di supporto, massaggiatori, osservatori, psicologi, ecc.) e giovani promesse, che faremo maturare nel nostro vivaio in attesa del balzo nella prima squadra. Il sottomenu allenatore consente invece di gestire al meglio la rosa della squadra, impostando non solo la formazione e la tattica, ma anche l'allenamento dei giocatori e la preparazione della partita successiva studiando il modulo e le potenzialità del team avversario. L'ultima voce, finanze, mostra gli aspetti economici della squadra, come entrate e uscite, contratti, prestiti, ecc. Inoltre, in questa sezione è possibile aggiornare lo stadio, rendendolo via via più capiente e accogliente, e sondare la soddisfazione dei tifosi e del consiglio di amministrazione, che ha il potere di esonerarci dall'incarico se l'obiettivo prefissato si allontana pericolosamente.

SCENDIAMO IN CAMPO

Insomma, come anticipato *PC Calcio 5.0* riproduce tutti gli aspetti del calcio... tranne che il calcio vero e proprio? No, tranquilli, c'è anche quello! Nessun manager sarebbe davvero soddisfatto di giocare solo con i numeri, lasciando al calcolo del computer l'evoluzione delle partite. Così, questo ottimo prodotto propone diverse modalità di riproduzione della partita: risultato (vengono mostrate solo delle schermate

PER CHI VUOLE SAPERNE DI PIÙ

PC Calcio 5.0 non è nato su misura per il campionato italiano di calcio: La Dinamic Multimedia, infatti, è una software house spagnola, e ha realizzato questo titolo originariamente per il mercato interno. Solo successivamente, grazie anche all'incredibile successo riscosso nella penisola iberica, è stato adattato anche al nostro campionato: in gergo tecnico, è stata realizzata una localizzazione. La localizzazione è una procedura complessa che va ben oltre la semplice traduzione: spesso infatti, chi si incarica di effettuarla deve modificare alcuni aspetti del programma, lavorando direttamente sul codice e annaspando tra file di dati per nulla facili da interpretare. Per questo motivo, generalmente la localizzazione è realizzata direttamente dalla software house produttrice o dal distributore nazionale, per mantenere riservate parti piuttosto delicate del programma. Un'altra curiosità tecnica è offerta dal manuale in linea, che è realizzato in formato HTML, lo stesso utilizzato per creare le pagine di internet. Per visualizzarlo, infatti, la Dinamic Multimedia ha realizzato un semplice ma funzionale browser personalizzato, sulla falsariga dei celebri Netscape Navigator e Microsoft Explorer, con i quali - volendo - potete infatti aprire i file in questione. Ultima nota, per dare un'idea della mole di dati introdotta dai programmatori: grazie anche alla collaborazione con l'AIC, l'Associazione Italiana Calciatori, sono presenti nel database le schede di oltre 1600 giocatori del campionato italiano di serie A, B e C1, più un'altra infinità di nomi di squadre e giocatori europei e sudamericani, che è possibile affrontare sul campo o acquistare per la propria compagine. Niente male!



L'attaccante del Parma lascia partire un missile dal limite dell'area, che il portiere non riesce a raggiungere. Un bel 6-0 che ci fa pensare a una partita di tennis!



Il sorteggio di Coppa Italia segue le modalità delle coppe internazionali. Il momento di estrazione dei bigliettini è sempre atteso con trepidazione.



Uno scontro storico per il nostro campionato. Date le caratteristiche eccellenti dei giocatori delle due squadre, si tratterà spesso di un match decisivo.



Una panoramica su squadre e giocatori di serie A. È possibile visualizzare i giocatori in ordine alfabetico, divisi fra stranieri e italiani.

riassuntive alla fine dei due tempi), sintesi (visualizza un taccuino che viene aggiornato con le azioni principali, infortuni, squalifiche e marcature), televisiva e - eccola qua! - interattiva. Con queste ultime due, quindi, potremo seguire la gara direttamente sul nostro monitor attraverso una simulazione tridimensionale di buona fattura che, volendo, può anche essere interattiva - saremo così noi stessi a decidere con la nostra abilità le sorti della partita.

È doveroso precisare che questa scelta può essere fatta volta per volta, lasciando magari le gare più facili al calcolo teorico e giocando di persona i match clou (o viceversa!).

Il simulatore calcistico è dunque la ciliegina sulla torta di *PC Calcio 5.0*, la logica conclusione dell'impegno profuso dai programmatori: scendere personalmente in campo, anche solo qualche volta, dà grande soddisfazione e aiuta a sentirsi davvero parte della squadra che si gestisce. La qualità di questo aspetto del gioco è buona, e offre alcuni tocchi di classe di ottima fattura, ma non è in grado di competere con i migliori prodotti del genere in circolazione. Comunque, resta un'aggiunta a quanto di buono già visto, gradita e apprezzabilissima anche su computer non particolarmente potenti, grazie alla selezione della modalità grafica e della qualità dell'immagine. A mio giudizio, è molto meglio guardare le partite che giocarle, grazie anche all'elevata intelligenza artificiale del motore del gioco che riesce a generare azioni e acrobazie davvero spettacolari. Ad ogni modo, lo ripeto, la simulazione interattiva resta un'opportunità importante che molti giocatori, magari non troppo esigenti, sicuramente apprezzeranno.

Siamo alla conclusione: non resta che tirare le somme. Come avevo già detto in apertura, *PC Calcio 5.0* mi ha piacevolmente stupito, perché non pensavo che un prodotto di questo tipo potesse raggiungere standard qualitativi così elevati.

Pur non essendo un fanatico di calcio, sono rimasto affascinato dalla ricchezza e completezza del database, dalla giocabilità e dal realismo della parte manageriale e dalla presenza della simulazione 3D, che senza strafare riesce comunque a regalare divertimento e coinvolgimento. Per conto mio, la sola simulazione manageriale basterebbe a giustificare l'acquisto di questo prodotto, che vale certamente fino all'ultimo centesimo il suo prezzo.

Senza dubbio, è il gioco con il miglior rapporto qualità prezzo che mi sia capitato di vedere, da tanti anni che faccio questo mestiere. E, di questi tempi, non mi pare poco.

Gmc

REQUISITI DI SISTEMA

I requisiti minimi di PC Calcio 5.0 sono tutto sommato modesti: a detta della Dinamic Multimedia, è sufficiente un 486 DX2/66 MHz con 8 MB di RAM, CD-ROM a doppia velocità (2X) e scheda grafica PCI compatibile con lo standard DirectX per far girare il programma, anche se non al meglio soprattutto per quanto concerne la simulazione 3D. La configurazione ottimale prevede invece un Pentium 100 MHz con 16 MB di RAM, CD-ROM a quadrupla velocità (4X) e scheda sonora compatibile con DirectSound per poter apprezzare gli effetti sonori e l'ottimo commento digitale delle partite, realizzato appositamente dal commentatore di TMC Massimo Tecca. Questo prodotto gira esclusivamente sotto Windows95, e occupa come minimo 18 MB di spazio sul disco rigido. PC Calcio 5.0 è fornito con CD-ROM e un piccolo manuale cartaceo che illustra solo le funzionalità principali del programma. Più completo è invece il manuale in linea, richiamabile dal menu principale del programma.

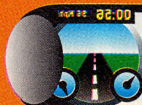




COMMENTO

Sorprendente. Si può così riassumere il mio giudizio su *PC Calcio 5.0*, un prodotto che raggiunge elevati standard qualitativi sotto ogni aspetto. Incredibile la completezza del database, elevatissimo il coinvolgimento regalato dalla parte manageriale, buona la giocabilità del simulatore 3D. Ottimo anche il supporto del multiplayer, che permette a un massimo di 20 giocatori di sfidarsi nella gestione di squadre di seria A e B. Comunque *PC Calcio 5.0* non è esente da pecche: innanzitutto nella traduzione dallo spagnolo, che ha lasciato qualche sbavatura comunque trascurabile; più grave, a mio avviso, l'assenza di un completo manuale cartaceo, sostituito peraltro piuttosto efficacemente da quello in linea. Non del tutto convincente è poi in alcuni casi sporadici il calcolo dei risultati delle partite non giocate: sperimentando tattiche particolari, ho riscontrato con una frequenza un po' eccessiva risultati di tipo tennistico. Tutto sommato, però, lo straordinario prezzo a cui questo titolo è offerto lascia poco spazio a recriminazioni di sorta.

8



GRAFICA 7



GIOCABILITÀ 8

LONGEVITÀ 8

SONORO 7

• **CASA:** Cryo
• **DISTRIBUTORE:** C.T.O.
• **SVILUPPATORE:** Interno
• **TELEFONO:** 051/753133
• **INTERNET:** http://www.cryo-interactive.fr
• **PREZZO:** L.109.900

Le lacrime del drago

Ebbene sì… Anche se nella nostra avventura dovremmo cercare il Cuore del Drago, quello che troveremo più spesso in Dragon Lore II sono lacrime di rabbia e frustrazione.

La software house francese Cryo si sta facendo un nome. Giochi spettacolari sono in arrivo, come potreste aver letto sull'ultimo numero - innovazioni tecnologiche, trame sconfinate, ambientazioni incredibili. Purtroppo, questo *Dragon Lore II: The Heart Of The Dragon-Man* sembra un prodotto che era rimasto sugli scaffali, invece che qualcosa creato dalle menti più fervide d'Europa (o presunte tali).

Anni fa - se non ricordo male correva il 1994 - venne pubblicato *Dragon Lore*. Si trattava, in sostanza, di un'avventura grafica, con un'interfaccia innovativa e una grafica notevole (per l'epoca), seppur limitante e francamente frustrante per le prime ore di gioco. La trama era decente, nel più puro stile fantasy: si impersonava un contadino (segretamente discendente di una grande casata) che un bel dì si imbarca in un viaggio al fine di prendere il suo posto al fianco dei Cavalieri Dragoni. Vari avvenimenti si succedevano, fino alla naturale conclusione. *DLII* inizia dove il primo episodio terminava. Impersoniamo sempre l'ex-contadino Werner Von Wallenrod (sembra che fare il contadino offra ottime possibilità di carriera - mi viene in mente Luke Skywalker) e l'avventura parte dal momento in cui stiamo per ricevere l'investitura a Cavaliere Dragone. Tuttavia, sembrerebbe che il Drago nostro alleato non si faccia vedere da un po', quindi un brutto ceffo si inalbera e chiede a gran voce che il nostro status di ex-contadino rimanga invariato - niente investitura, caro mio. Lo scopo del gioco, perlomeno fino a qua, sembra essere quello di ritrovare il fido Maraach, il Drago di famiglia, scomparso dopo l'assassinio di nostro padre, Axel Von Wallenrod (i nomi sono tutti in perfetto stile fantasy anni '50, come avrete notato).







Questo austero figuro ci narra gli avvenimenti precedenti all'avventura. La realizzazione tridimensionale dei personaggi è di prim'ordine.

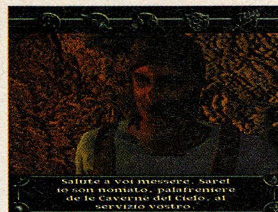
Non appena il gioco inizia, ci si scontra con due dei limiti più evidenti. Per prima cosa, le conversazioni con i PNG (Personaggi Non Giocanti, cioè la gente che incontriamo nel corso delle nostre tribolazioni). Le risposte a nostra disposizione sono poche - insomma, non possiamo 'controllare' come va il discorso, dobbiamo esclusivamente seguire quanto è stato previsto dai programmatori. Il linguaggio utilizzato (il gioco è interamente in italiano, compresi i dialoghi), inoltre, è una sorta di fiorentino del 1600, che suona un po' pacchiano, francamente. Capisco che si volesse creare l'atmosfera, tuttavia ritengo eccessivo il fatto che sia stato necessario accludere una specie di vocabolario al manuale d'istruzioni. In realtà non lo si deve usare praticamente mai - anche se non si sa cosa significhi un dato termine, in genere non è difficile capirlo dal contesto - però ci si sente spiazzati, quando il proprio computer inizia a togliere le 'V' dai verbi all'imperfetto.

Una volta superato lo shock culturale dovuto agli arcaismi del linguaggio, dovremo superare il ben



Un'immagine evocativa. A cavallo di un drago verso il cielo infuocato dal sole. Ai grafici francesi non manca certo il talento!





più fastidioso scoglio dei movimenti. Per quanto sia possibile muoversi solo in quattro direzioni, in realtà il gioco non funziona su una mappa di quadrati, ma è anzi piuttosto libero quanto a locazioni. Per fare un esempio, se andiamo a nord, poi a ovest, poi a sud, poi a est, non possiamo essere certi di ritornare nel punto dal quale siamo partiti. In alcuni casi, neanche andare a nord e poi a sud ha lo stesso effetto - manca una corrispondenza biunivoca tra i nostri movimenti e le locazioni. Nessun discorso sul realismo, sul fatto che non tutte le nostre case hanno le porte orientate verso i punti cardinali e via dicendo, potrà convincermi. Il fatto è che, scegliendo un equilibrio fra giocabilità e realismo, ritengo più efficiente pendere un po' a favore della prima, piuttosto che del secondo - esattamente il contrario di quello che succede in *DLII*. Supponendo che si sia riusciti a superare la frustrazione dovuta alle ore di pellegrinaggio in quello che, secondo logica, dovrebbe essere un palazzo a noi ben noto, finiremo in una foresta, dove incontreremo altre pecche del gioco.

In questa foresta ci troveremo inevitabilmente coinvolti in un combattimento, prima o poi. Quando è stato inventato il termine 'frustrante' stavano pensando a questi combattimenti. Sostanzialmente, consistono nel tenere schiacciato il tasto destro del mouse, mentre ci si logora il polpastrello continuando a pigiare il sinistro. Niente di male, fino a qui - in realtà è ben difficile trovare un gioco nel quale i combattimenti siano diversi da questo modello. Il problema sorge dalla totale mancanza di correlazione tra quello che facciamo e quello che succede. Il tasto destro tiene sollevato uno scudo - sempre che si sia stati sufficientemente accorti da prenderne uno. Con lo scudo si dovrebbero poter parare i colpi dell'avversario, invece sembra che non cambi nulla. Immagino che il risultato sia in qualche punto nel quale non lo si può notare - magari cambia la probabilità che l'avversario riesca a portare a segno il colpo - tuttavia l'impressione che se ne ottiene è quella di assoluta inutilità.

Anche per quanto riguarda gli attacchi il problema è simile - che ci si spacchi le dita a furia di premere il pulsante o che lo si prema una volta ogni cinque secondi, il risultato è identico. Stesso danno inflitto, identica frequenza dei colpi. E ho omesso di citare il fatto che il tempo di reazione è piuttosto risibile - prima che il danno inflitto venga sottratto dai punti vita dell'avversario passa circa un secondo. Eccoci arrivati al punto dolente. Quanto ho detto finora non è grave, si tratta in fondo di dettagli, che qualcuno potrebbe addirittura trovare gradevoli. Quello che veramente mi è riuscito insopportabile è il modo per superare la seconda parte del gioco, cioè la foresta. Ho passato ore su ore a cercare di trovare un oggetto (impresa comunque ardua, giacché gli oggetti sono riconoscibili solo se ci si passa sopra il cursore quando si è in modo 'Usa') che mi sarebbe dovuto servire per risolvere una certa faccenda. Preso dalla disperazione, ho fatto una cosa che faccio quando mi trovo in queste situazioni: ho barato. Dando un'occhiata ai file del gioco in cerca di indizi, ho scoperto che l'agognato oggetto NON ESISTEVA! Il modo per concludere la sezione era molto più semplice, ma assolutamente illogico, e non mi era neanche passato per la testa - immaginatevi il mio disappunto quando me ne sono accorto.

Se le altre tre pecche sono praticamente delle peculiarità, che possono piacere o non piacere, questa mi è sembrata veramente eccessiva. Se non avessi letto quel file, probabilmente non ci sarei mai arrivato, se non forse in quel momento odioso che capita nelle avventure scritte con poca attenzione, quando si inizia a utilizzare ciascun oggetto con qualunque altra cosa, sperando che prima o poi ci si apra qualche via.

Ad ogni modo, il gioco non è affatto da buttare. La grafica è buona, pur essendo sostanzialmente limitata a sequenze sulle quali non abbiamo controllo, e il sonoro è ben fatto, sia come musiche che come effetti. Per quanto riguarda gli enigmi, parte cruciale in ogni avventura, la maggior parte è risolvibile senza eccessivi problemi e con un po' di buon senso.
Purtroppo sembra che ci siano anche degli enigmi senza soluzione, come quello al quale facevo riferimento prima. Speriamo che non ce ne siano altri!

Gmc

REQUISITI DI SISTEMA

Non ci crederete, ma *DLII* non richiede Windows95, né, tantomeno, le famigerate librerie DirectX. Gira sotto il buon vecchio DOS, anche su computer di fascia bassa. Un 486/66 con 8 MB di RAM, una ventina di mega liberi sul disco e una scheda video S-VGA sono sufficienti per immergersi nelle Terre Del Sogno. Con un Pentium 90, 50 MB di spazio su disco e una scheda audio, siamo praticamente al massimo che il gioco possa offrire. Ovviamente è necessario un lettore CD-ROM a doppia velocità, e altrettanto ovviamente è meglio se si tratta almeno di un 4x.



COMMENTO

6

***Dragon Lore II* non è certamente un gioco per tutti i palati. Se non vi piacciono le avventure grafiche, se non amate la letteratura fantasy, se non sopportate il linguaggio poetico e se la vostra soglia di sopportazione è inferiore a quella di un Santo a vostro piacimento, lasciate perdere.**
D'altro canto, se pensate di soddisfare almeno tre dei quattro requisiti di cui sopra, questo potrebbe essere un buon acquisto in attesa dell'uscita di *Atlantis* e dei nuovi titoli della Cryo.









GRAFICA	7
GIOCABILITÀ	6
LONGEVITÀ	6
SONORO	7

SPACEORB 360
UNA NOVITA' CHE TI FARA' GIRARE LA TESTA!



Ecco la novità che ha rivoluzionato il mondo dei joypad. Spaceorb 360 è dotato di una sfera ultrasensibile al movimento e alla pressione del pollice che permette spostamenti velocissimi e un controllo totale di tutti i movimenti. Leggero e maneggevole, Spaceorb 360 fa sembrare vecchi tutti gli altri joypad e ti proietta verso avventure fino a ieri impensabili. Ora il mondo è nelle tue mani: puoi aggredire lo schermo e spostarti liberamente su 360 gradi e 6 assi! Se vuoi fare un'esperienza vertiginosa, provalo... vivrai la differenza!

Ideale per:
DESCENT 2 e MDK.





£ 169.900

Numero Verde
167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it



GIOCHIAMO SPENDENDO POCO

Giochi per il mio computer vi offre una panoramica sui giochi "budget", ovvero quei titoli degli ultimi anni che hanno riscosso un notevole successo e che vengono riproposti come giochi a basso costo, normalmente intorno alle 50.000 lire. Si tratta spesso di ottime occasioni per divertirsi spendendo la metà o meno di quanto costerebbe un titolo appena uscito, quindi state all'erta per il gioco che fa per voi!

X-WING Lucas Arts CTO 051/753133 L. 49.900







Come non potevamo parlare di *X-Wing*, il capostipite di una saga di giochi paragonabile alla trilogia cinematografica per numero di fan (fatte ovviamente le debite proporzioni), nel numero che vede la recensione dell'attesissimo *X-Wing Vs TIE Fighter*? In questo CD, oltre al gioco originale, che a dire il vero è abbastanza difficile, sono contenuti i due dischi aggiuntivi, B-Wing e Imperial Pursuit. Certo, la grafica forse è un po' spoglia se paragonata con l'ultima produzione della Lucas Arts...

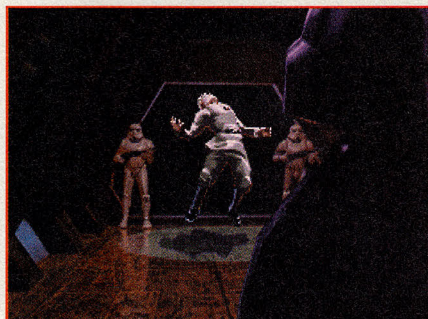
TIE FIGHTER Lucas Arts CTO 051/753133 L. 49.900





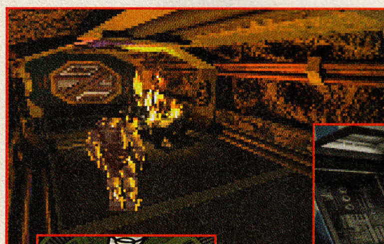


Con questo titolo, la Lucas Arts riuscì a raggiungere il giusto compromesso tra una ragionevole difficoltà che impediva al giocatore di completare una missione dopo l'altra e l'assurda complessità di *X-Wing* che a volte teneva bloccati alcuni giocatori per settimane su una singola missione. Nel CD, oltre al titolo originale, è inclusa la versione in alta risoluzione e il disco scenario *Defender of the Empire*, che vi permetteranno di pilotare la mitica "navebomba"!



BIOFORGE Orign CTO 051/753133 L. 49.900





Uno scienziato pazzo vi ha rapito e vi sta trasformando lentamente, tramite innesti cibernetici, in un cyborg. Per vostra fortuna, una falla nel sistema detentivo vi permette di fuggire e di iniziare a esplorare la base in cui vi trovate, alla ricerca di una via di fuga e della vostra stessa identità! *Bioforge* è un'ottima avventura 3D fantascientifica, in cui dovrete affrontare mostri e marine spaziali a colpi di blaster o in corpo a corpo. Eccellente!





LEGENDA VOTI

- **1 dollaro** - Lasciatelo sullo scaffale!
- **2 dollari** - Un gioco mediocre
- **3 dollari** - Solo per gli appassionati del genere
- **4 dollari** - Un ottimo prodotto, che vale la pena acquistare
- **5 dollari** - Compratelo primo che si esaurisca!

INDYCAR 2 Sierra Leader 167/821177 L. 39.900



Nonostante la maggior parte delle simulazioni di corsa siano dedicate al mondo della Formula 1, *Indy Car 2* è una eccezione.
E di tutto rispetto! Si tratta di uno dei migliori giochi nel suo campo, il primo ad utilizzare la grafica 3D in alta risoluzione nel genere delle simulazioni sportive.
Se siete degli amanti del volante non solo quando si trova in una Ferrari, non potete lasciarvelo fuggire.



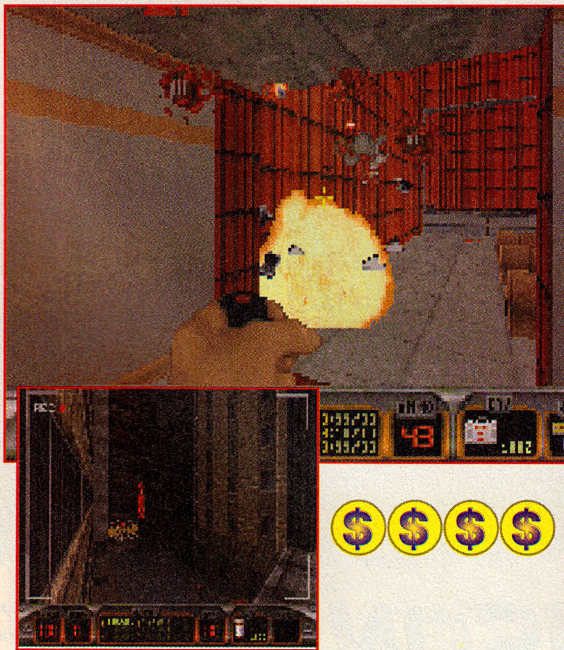


SIM ISLE Maxis Leader 167/821177 L. 39.900

Si tratta dell'ennesimo "sim" del filone iniziato con *Sim City*. In questo caso, dovrete gestire un'isola di uno sperduto arcipelago, facendo il possibile per evitare l'odiosa e temuta speculazione edilizia.
Il vero punto di forza di *Sim Isle* è che, oltre a possedere una giocabilità ferrea (tra le migliori, dopo l'intramontabile *Sim City*), è completamente localizzato in italiano.



DUKE NUKEM 3D US Gold Leader 167/821177 L.49.900



Se qualcuno non ha provato *Duke Nukem 3D*, farà bene a non farsi sfuggire questa opportunità.
La grafica e l'engine di gioco non sono evoluti come quelli di *Quake*, ma sicuramente si tratta di uno dei migliori sparatutto in 3D in circolazione.
Considerate poi che per la versione completa (quella proposta dalla Leader nella sua linea budget) sono uscite centinaia di espansioni che rendono impossibile "completare" *Duke Nukem 3D*.

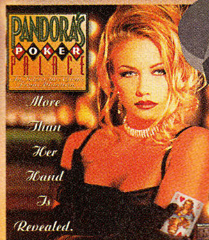




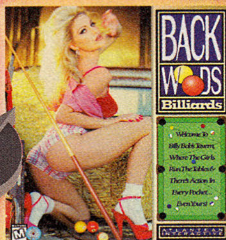
"Hai voglia di giocare?"



Sfida le migliori cestiste in un gioco in cui fai punti o ti spogli!



Devi essere molto bravo per vincere a poker, ma ne vale la pena!



Per la prima volta lo strip-biliardo. Il tappeto verde scotta!



Gioca e fai strike con le più eleganti giocatrici di bowling!

VERSIONE IN ITALIANO



Potrai giocare a Black Jack e assistere a eccezionali strip-tease!



L. 79.000 ogni titolo



FINSON

Distributore esclusivo per l'Italia: **FINSON srl**

Dal 1° giugno 1997 i nuovi uffici saranno in:
Via Cavalcanti, 5 - 20127 Milano (ITALY)
e-mail: finson@finson.it - www.finson.com

I SIMULATO

Tra tutte le possibili attività, vi è qualcosa nel volo che da sempre ha toccato corde molto profonde nell'animo umano. Ma se madre natura non ci aiuta, e i nostri guadagni non ci permettono di acquistare un 747, non resta altro che simulare questa esperienza. Un buon programma, un processore mediamente veloce e un po' di fantasia possono trasformare il vostro computer in un elegante biplano, un mortale caccia della Seconda Guerra Mondiale o un sofisticatissimo aereo da guerra moderno. Oppure in un più tranquillo e rilassante aereo da turismo. Allacciate le cinture, stiamo per decollare verso gli infiniti cieli virtuali!

CIELI LONTANI

I simulatori di volo hanno accompagnato la storia dei giochi per computer fin dai primordi. Su quelle lontane macchine dalla memoria pari a qualche manciata di KB giravano programmi che oggi fanno sorridere, ma che all'epoca lasciavano sbalorditi. In alcuni casi non c'era neppure la rappresentazione grafica del paesaggio: il giocatore diceva al computer, per mezzo della tastiera, quali manovre faceva compiere al proprio aereo. La macchina calcolava i risultati in base al modello matematico di volo con cui era stata programmata e li comunicava con semplici frasi e coordinate.

Ma, naturalmente, si iniziò a parlare di simulatori di volo veri e propri solo quando fu possibile rappresentare contemporaneamente sullo schermo una strumentazione simile a quella vera e un paesaggio fuori dai finestrini completo di punti di riferimento riconoscibili.

La vera rivoluzione avvenne nei primissimi anni Ottanta quando sul mercato iniziarono ad apparire programmi (per Spectrum e Commodore 64, i computer più in voga all'epoca) nei quali era possibile pilotare un aereo, per esempio, da una pista di atterraggio a un'altra, sorvolando un lago. Il volo su computer era decollato, e il suo viaggio non si sarebbe più interrotto.

Per quanto possa apparire incredibile, i problemi che i programmatori di quei lontani giochi dovevano affrontare sono esattamente gli stessi che tormentano le notti dei loro colleghi di oggi: riuscire a comprimere nella memoria limitata del computer i dati sull'aereo, sul paesaggio, sul sonoro e sugli altri oggetti in movimento sullo schermo.

Naturalmente la qualità e la dimensione di questi dati è notevolmente cambiata. Nel 1983 un simulatore di volo militare occupava 20K. Il cielo era una distesa azzurra e il suolo una distesa verde. Gli aerei erano triangoli in grafica poligonale e ogni tanto un suono di calabrone arrabbiato simulava il rombo del motore. I nemici si riducevano a un paio di avversari alla volta, e il modello di volo comprendeva su, giù e virata. Oggi un simulatore può impiegare una ventina di persone per oltre due anni. I modelli di volo sono sviluppati da ingegneri aeronautici e verificati da piloti professionisti.

Decine di aerei alleati e avversari volteggiano su un terreno ricostruito da carte topografiche precisissime, mentre magari i mezzi terrestri delle due parti combattono una loro guerra indipendente guidati da sofisticati programmi di Intelligenza Artificiale.

L'avvento di processori sempre più potenti ha permesso la nascita di una nuova generazione di grafica computerizzata capace di generare effetti quasi fotorealistici, e la recente introduzione delle schede acceleratrici 3D sta già rivoluzionando ulteriormente questa importante componente di ogni simulazione. Tra le decine di titoli presenti sul mercato, ognuno dotato di caratteristiche peculiari, è facile per il principiante – e anche per il giocatore esperto – perdere l'orientamento. Come abbiamo già visto il mese scorso per i giochi di guida, è importante comprendere le caratteristiche e i punti di forza di ogni prodotto in modo da poter compiere una scelta oculata in base alle proprie esigenze.



Uno dei simulatori più attesi della nuova generazione, *TFX3* utilizzerà tutta la potenza delle schede acceleratrici 3D per fornire grafica spettacolare.

AEREI PER TUTTI I GUSTI

A prescindere dal periodo storico in cui sono ambientati, i moderni simulatori di volo rientrano approssimativamente in due categorie: programmi che prediligono la giocabilità e un aspetto grafico e sonoro scintillante all'accuratezza della simulazione, e programmi che sacrificano gli aspetti cosmetici sull'altare di una riproduzione accuratissima del velivolo rappresentato e della sua strumentazione.

Ciò che distingue i due generi di programmi è il modo con cui sono stati trattati due aspetti importantissimi della simulazione aerea: il modello di volo e l'impiego degli strumenti di bordo.

Il modello di volo è l'insieme delle regole fisiche che determina il comportamento aerodinamico dell'aereo durante il volo. Non importa quanto sia sofisticato: in base alle manovre effettuate, ogni aereo tende ad acquistare e perdere velocità, sbandare, cabrare, scivolare d'ala, perdere il proprio assetto e, in generale, lottare per non fare quello che vuole il pilota. Un modello di volo realistico prevede tutti questi antipatici aspetti del pilotaggio, mentre uno più semplificato tende a "livellare" la maneggevolezza dell'aereo, garantendogli manovre più fluide, una minore perdita di velocità nelle manovre bru-

RI DI VOLO



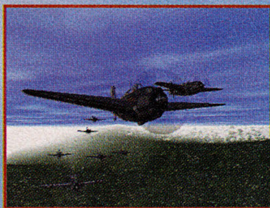
Falcon 4.0 è l'erede diretto di quel *Falcon 3.0* che nel 1991 aprì la moderna era dei simulatori di volo. Le aspettative sono altissime, ma ci sarà da aspettare.

sche e la correzione automatica di aspetti come l'abbassamento del muso durante le virate. In pratica, è come se una mano esperta e leggi fisiche più compiacenti aiutassero il pilota, permettendogli di concentrarsi sugli aspetti più divertenti del volo.

La complessità degli strumenti di bordo è il secondo fattore in cui il realismo si scontra con la giocabilità. Essi possono essere estremamente complessi (e quindi richiedere una mezza laurea in elettronica) o rudimentali (e quindi costringere il giocatore ad affidarsi unicamente sull'istinto). Oppure possono essere semplificati in modo da fornire le informazioni necessarie in modo chiaro anche se irrealistico. Per fare un esempio, il radar dell'F-16 di *Back to Baghdad* è così sofisticato che è probabile che verrete abbattuti più volte prima di riuscire a interpretare cosa significano le cifre e i simboli astratti che danzano davanti ai vostri occhi. Per contro, il radar degli aerei di *U.S. Navy Fighters* mostra uno spaccato della situazione vista dall'alto con chiaramente indicati amici, avversari e la rotta di ogni aereo - una rappresentazione praticamente impossibile nella realtà.

Naturalmente esistono giochi che hanno saputo coniugare i due aspetti, soprattutto con la presenza di un livello di difficoltà variabile. Ma in generale, un programma nato per essere "serio" raramente sarà tanto gratificante nella sua versione "semplificata" quanto uno nato con il proposito di stupire e divertire.
Prima di procedere all'acquisto è quindi importante che abbiate le idee chiare su cosa desiderate pilotare – soprattutto se è la vostra prima esperienza. Un simulatore di volo "serio" (come *EF2000* o *SU-27 Flanker*) richiede ore e ore di dedizione, di lettura dei manuali, di addestramento simulato e di pazienza. La gratificazione, alla fine, è quella di essere riusciti a padroneggiare un velivolo che, nel suo universo virtuale, non ha nulla da invidiare a quelli guidati dai veri piloti. Si tratta di un'esperienza profonda e gratificante, ma non necessariamente ricercata da tutti. Una prima esperienza con uno dei simulatori più ostici, inoltre, può rivelarsi frustrante e allontanarvi definitivamente da questo hobby.





La scelta migliore per iniziare è dunque un programma capace di insegnare i rudimenti del volo e dell'uso degli strumenti di bordo senza costringere il giocatore a occuparsi di mille cose contemporaneamente. Giochi come *ATF* o *Aces of the Pacific* permettono di impugnare il joystick e di lanciarsi quasi subito a fare capriole per i cieli, vomitando proiettili e missili contro velivoli nemici che schizzano a destra e a sinistra, magari con una bella musica rockeggiante di sottofondo. Per molti giocatori occasionali, non sarà nemmeno necessario andare oltre in fatto di complessità.

TECNICHE AVANZATE

Il 1997 verrà ricordato in futuro come un momento cardine nella storia dei simulatori di volo, e per due ragioni.

La prima è il boom dei giochi multiutente su Internet.

I simulatori di volo hanno trovato nella rete globale il proprio ambiente naturale, e si stanno oggi espandendo in misura esponenziale.

Le difficoltà di collegamento e la lentezza nello scambio dei dati (due cronici problemi della rete) rendono ancora difficile la creazione di vaste arene virtuali dall'elevata qualità grafica, ma sono ormai un paio d'anni che piloti di tutto il mondo mettono alla prova i loro riflessi contro l'avversario più pericoloso in assoluto: un altro essere umano.

La seconda ragione è l'avvento delle schede acceleratrici 3D, capaci di elevare la qualità della grafica a vette finora impensate. Ma l'importanza che questo nuovo accessorio per i nostri computer riveste all'interno del settore va oltre il semplice aspetto cosmetico. Caricando sulle proprie spalle l'oneroso compito di gestire la grafica tridimensionale, la scheda "libera" il processore dandogli la possibilità di espandere le proprie capacità di calcolo in nuove direzioni. La prima tra queste sarà la gestione degli altri mezzi presenti sul campo di battaglia e, di conseguenza, la possibilità di creare vere e proprie guerre simulate entro le quali ambientare le missioni dei nostri velivoli. Due attesissimi titoli che già promettono caratteristiche di questo tipo sono *Red Baron II*, della Sierra e *TFX3* della DiD, dedicato al nuovissimo aereo da combattimento americano F-22.

LE SCHEDE DI GMC

Nelle prossime pagine troverete dodici schede, ognuna dedicata a un simulatore tra i migliori presenti sul mercato. Abbiamo cercato di compiere una scelta equilibrata tra periodi storici, difficoltà della simulazione e potenza del computer necessaria per fare girare il programma al meglio. Siamo certi che tra i giochi elencati troverete quello che fa per voi! Naturalmente Giochi per Il Mio Computer continuerà ogni mese a seguire fedelmente questo settore.

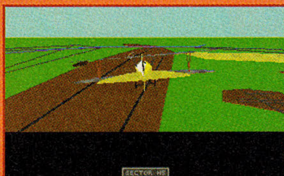
I programmatori stanno appena adesso iniziando a esplorare la potenzialità delle nuove tecnologie 3D e MMX e, come abbiamo visto, all'orizzonte si stanno profilando novità entusiasmanti!

Probabilmente tra un anno ci incontreremo di nuovo per fare nuovamente il punto della situazione. Nel frattempo buon volo! E occhio alle spalle!

Gmc

RED BARON

VOTO 7

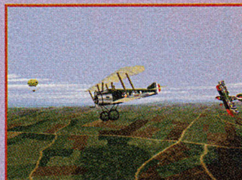


Casa: Dynamix / Sierra
Distribuzione: Leader
Telefono: 167/821177

Questo classico gioco di combattimento tra biplani pubblicato dalla Dynamix nel 1990 è ancora oggi nel cuore di molti appassionati, e non solo perché è uno dei pochissimi titoli a ricostruire la guerra aerea sulle trincee della Prima Guerra Mondiale. *Red Baron* fu uno dei primissimi titoli a offrire la possibilità di volare su aerei differenti il cui modello di volo era stato accuratamente ricostruito. Si poteva volare per gli alleati o per i tedeschi, e una modalità "carriera" seguiva la storia personale del giocatore registrando abbattimenti, ferimenti e medaglie. Il programma comprendeva anche un dettagliato generatore di missioni casuali. Un tocco di classe era la presenza degli "assi" del periodo (Ball, Bloeche e, naturalmente, Richtofen), avversari la cui intelligenza artificiale era stata individualmente programmata in base alle tattiche utilizzate dal vero pilota! Il gioco era accompagnato da uno dei migliori manuali mai apparsi in commercio: un trattato storico sul periodo 1916-18 arricchito da splendide illustrazioni a colori degli aerei. Red Baron è fuori produzione da anni, ma la Sierra, come promozione per *Red Baron II* (previsto per l'autunno) ha deciso di distribuire gratuitamente il gioco originale dal suo sito di Internet (purtroppo senza il bellissimo manuale...) a **http://www.sierra.com/free/**.

FLYING CORPS

VOTO 8

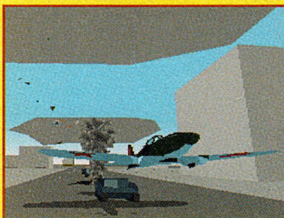


Casa: Empire / Rowan Software
Distribuzione: CTO
Telefono: 051/6167711

La Rowan Software era sempre stata nota come una società di "seconda linea" per quanto riguardava le simulazioni di volo. Questo stato di cose è improvvisamente cambiato con la pubblicazione di *Flying Corps*, il primo, degno, erede di *Red Baron*. Del titolo Dynamix *Flying Corps* riprende l'ambientazione ma poco altro. Il gioco ricostruisce sei aerei, l'agile Fokker Triplane, l'Albatros DIII, il Sopwith Camel, il veloce Spad XIII, lo stabile Se5a, e il fragile Nieuport 28. I progettisti hanno preferito sacrificare la varietà di velivoli a favore di modelli di volo estremamente accurati, scelta che rende *Flying Corps* molto realistico ma anche di difficile accesso per il principiante. I biplani della prima guerra mondiale erano poco più di attaccapanni con un elica montata davanti, e tentare in *Flying Corps* le manovre a cui si è abituati in altri giochi significa vedersi sorpassare allegramente dal brandello di una propria ala! Il programma è strutturato su quattro campagne aeree moderatamente dinamiche e sulla consueta serie di missioni singole. La grafica è straordinaria, ma richiede anche un processore *molto* potente per essere goduta appieno, mentre un patch per schede acceleratrici 3D dovrebbe essere pubblicato tra non molto. Tra i punti deboli di *Flying Corps* si registra un sistema di viste interne davvero poco funzionale che impedisce al pilota virtuale di guardarsi intorno con la stessa rapidità permessa a quello reale.

ACES OF THE PACIFIC ACES OVER EUROPE

VOTO 7

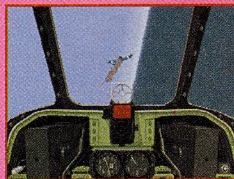


Casa: Dynamix/Sierra
Distributore: Leader
Telefono: 167/821177

Quando questi due titoli della serie *Aces* della Sierra / Dynamix vennero pubblicati nel 1992, la comunità dei simulatori di volo mandò un collettivo "Ooooooh..." di meraviglia. Oggi è facile sorridere della loro grafica superata e dei rudimentali modelli di volo (gli aerei a elica saettavano per il cielo come nemmeno i moderni F-15 riescono a fare). La forza di *AotP* e *AoE* risiede a tutt'oggi nella loro estrema giocabilità e nella varietà di velivoli e di situazioni proposte. Dall'attacco con i siluri a una portaerei avversaria al mitragliamento di una colonna di carri in Europa agli inevitabili duelli aerei, questi due titoli offrono ancora oggi ore e ore di divertimento anche sui sistemi meno potenti. Gli aerei simulati includevano velivoli americani, giapponesi, inglesi e tedeschi, e *AoE* permetteva di volare sul mitico Me-262, uno dei primissimi aerei a reazione. I manuali erano semplicemente splendidi (come era tradizione della Dynamix all'epoca). Oggi entrambi i giochi sono stati raccolti in un unico CD-ROM che contiene anche *Red Baron* e *A-10 Tank Killer*, due altri classici titoli Dynamix. Forse l'acquisto migliore per chi, non avendo in casa un Pentium da parecchi milioni, voglia trascorrere qualche ora di sano ed emozionante combattimento aereo.

1942: THE PACIFIC AIRWAR

VOTO 8



Casa: MicroProse
Distributore: Leader
Telefono: 167/821177

PAW è, al tempo stesso, uno dei migliori e più difficili simulatori di volo mai pubblicati. Probabilmente si tratta del simulatore di aerei da combattimento della Seconda Guerra Mondiale con il modello di volo più realistico mai realizzato, e ciò significa che i piloti alle prime armi e anche molti tra i piloti più esperti si troveranno più spesso a precipitare in vite che a puntare le proprie mitragliatrici contro il nemico. Sono necessari tempo, pazienza e parecchio esercizio prima di trarre il meglio da questo gioco, ma l'impegno vale la candela, perché *PAW* rappresenta una delle esperienze di volo più reali e gratificanti in assoluto. Il gioco è inoltre arricchito da una simulazione strategica in tempo reale che ricostruisce alcune battaglie aeronavali reali e ipotetiche avvenute nel Pacifico nel periodo 1942/43. Il giocatore invia ordini alle proprie flotte, gestisce ogni aspetto strategico della guerra aerea (preparazione degli aerei, turni di volo, missioni...) e, quando due squadriglie avversarie si scontrano, balza in cabina di comando per partecipare direttamente allo scontro. Infine, è prevista la possibilità di volare sia come americano che come giapponese, con una buona scelta di velivoli per entrambe le parti. La grafica del gioco oggi appare un po' datata, e il programma non è molto adatto ai principianti, ma *PAW* rappresenta in questo momento la scelta migliore per chi aspira a solcare "realisticamente" i cieli della Seconda Guerra Mondiale.

AIR WARRIOR

VOTO 7



Casa: iMagic/Kesmai
Distribuzione: Leader
Telefono: 167/821177

Come abbiamo già descritto nell'articolo principale, la seconda metà degli anni Novanta verrà probabilmente ricordata per il *boom* del gioco multiutente su Internet. *Air Warrior* è uno dei tre titoli di combattimento aereo attualmente sulla cresta dell'onda (gli altri sono *Confirmed Kill* e *WarBirds*). *AW* (di cui è recentemente stata pubblicata la versione II) permette di volare su 27 aerei fedelmente ricostruiti, dalla Seconda Guerra Mondiale alla Guerra di Corea. La grafica è piuttosto spartana, e il campo di gioco è ristretto in una piccola finestrella, ma ciò permette a *AW* di essere accessibile anche a quei piloti che non godono di un computer molto potente e di una veloce connessione a Internet. I modelli di volo dei singoli velivoli, inoltre, sono molto buoni. Il programma (distribuito nei negozi dalla *iMagic*) prevede anche la possibilità di giocare in solitario contro il computer, ma questa opzione è estremamente poco gratificante. In definitiva, rappresenta uno dei modi migliori di iniziare la propria esperienza di gioco su Internet, ma se non siete intenzionati a sperimentare le gioie della multiutenza farete meglio a considerare qualche altro titolo.

FALCON 3.0

VOTO 8



Casa: Spectrum Holobyte
Distribuzione: Leader
Telefono: 167/821177

Pubblicato nell'autunno del 1991, *Falcon 3.0* è stato il gioco che ha aperto la moderna era dei simulatori di volo. In un epoca in cui il simulatore medio permetteva di eseguire missioni singole in uno scarno teatro di battaglia, *F3* offriva una campagna dinamica in continuo sviluppo, la gestione strategica di uno stormo di F-16 e dei suoi piloti, un modello di volo ricavato da quello di un vero simulatore militare, ondulazioni realistiche del terreno, tre teatri di battaglia (Iraq, Isole Kurili e Israele), la possibilità di giocare in rete o via modem contro altri giocatori umani e una manualistica ricchissima. Per alcuni aspetti è ancora insuperato, e, dopo sei anni, è ancora saldamente installato sugli hard disk di moltissimi appassionati. Oggi è ancora possibile reperirlo insieme alle sue espansioni (*Operation Fighting Tiger*, *MiG-29* e *Hornet*) in una versione *gold* che include tutti i manuali della serie (un acquisto di per sé consigliatissimo) e un ottimo corso introduttivo multimediale al combattimento aereo tenuto da un autentico istruttore dell'USAF. *Falcon 3.0* è un programma che ha saputo invecchiare con grazia straordinaria, ed è ancora oggi uno dei più raccomandati a chi si avvicina per la prima volta a questo hobby.

SU-27 FLANKER

VOTO 9

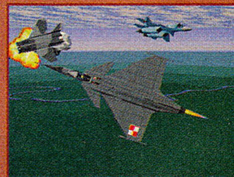


Casa: SSI
Distribuzione: Leader
Telefono: 167/821177

Uno dei più grandi e sorprendenti successi degli anni Novanta è un simulatore di volo che uscì quasi due anni fa senza alcun particolare clamore. Realizzato da un team di programmatori russi, *SU-27 Flanker* è uno dei rari programmi dedicati agli aerei dell'ex-blocco sovietico. La grafica, poligonale, è alquanto spartana, e laddove i jet occidentali mostrano un mare di display elettronici *SU-27* presenta una collezione di quadranti e lancette tecnologicamente ferma agli anni Settanta. Ma il modello di volo dell'SU-27 è stato implementato nel gioco con tale precisione e accuratezza da non avere rivali nemmeno tra i simulatori più sofisticati presenti sul mercato, e ogni singola apparecchiatura dell'aereo russo è stata ricostruita con maniacale precisione. Il programma è strutturato su missioni singole, e manca la possibilità di partecipare a una campagna, ma, in compenso, è presente un versatile kit per costruire da sé i propri scenari. L'SU-27 è un velivolo che vi permette di sperimentare caratteristiche estremamente peculiari, come quella di poter attaccare con i missili aerei nemici che si trovano entro 30° della propria traiettoria di volo o quella di eseguire un inatteso "stallo controllato" capace di disorientare i nemici abituati a stili di volo più convenzionali. *Flanker* è stato definito - più che un gioco - un vero e proprio simulatore militare. È estremamente complesso, e poco gratificante per il giocatore occasionale, ma sul mercato non c'è nulla di meglio sul piano del realismo puro.

U.S. NAVY FIGHTER/ATF

VOTO 8



Casa: Jane's / Electronic Arts
Distribuzione: CTO
Telefono: 051/6167711

Il modo migliore di definire la serie nata con *U.S. Navy Fighters* (e proseguita con *U.S. Marine Fighters*, *ATF* e *NATO Fighters*) è "volare a tempo di rock". Questi giochi hanno sempre prediletto la giocabilità, l'immediatezza e la cura per la veste grafica, a scapito del realismo della simulazione. Le musiche sono frenetiche, il sonoro è molto curato e jet di ogni nazionalità fanno capriole per i cieli sparandosi allegramente missili fiammeggianti. Se ciò che cercate in un simulatore di volo sono soprattutto emozioni e divertimento senza pensieri, probabilmente questa collana rappresenta per voi la scelta migliore. Ogni titolo presenta una o più campagne ambientate in varie parti del mondo (Mar Nero, Egitto, Francia...) e la vastissima scelta di aerei include non solo i soliti F-14, F-15 e MiG-29, ma aerei sperimentali come il bombardiere *Stealth* B-2 e i nuovi F-22 e F-29. Un patch disponibile gratuitamente su Internet permette inoltre di volare e combattere con qualunque velivolo simulato in *U.S. Navy Fighters* e *ATF*, aerei radar e da carico inclusi!! Nel programma è incluso un kit che consente di costruire le proprie missioni, e, data la popolarità raggiunta da questa collana, ciò ha condotto al proliferare di intere campagne "fatte in casa" dagli appassionati e distribuite gratuitamente su internet. Infine, la Jane's ha arricchito il CD di *ATF* con decine di minuti di filmati straordinari dedicati ai più moderni aerei da combattimento. La semplicità della simulazione, la frenesia dei combattimenti e la longevità oggettiva dei singoli programmi rendono la collana di *U.S. Navy Fighters* l'acquisto migliore per chi si accosta per la prima volta all'hobby dei simulatori di volo.

EF 2000

VOTO 9



Casa: DID
Distribuzione: Leader
Telefono: 167/821177

EF2000 rappresenta il miglior caso di un prodotto che, nato con grandi potenzialità ma anche con grandi difetti, ha saputo trasformarsi in una splendida simulazione grazie alla cura costante dei suoi progettisti. L'aereo simulato da *EF2000* è l'Eurofighter, il sofisticato e ambizioso progetto europeo di aereo da combattimento per il XXI secolo. Il gioco, quando uscì nel dicembre 1995, era caratterizzato da una magnifica veste grafica e da una dinamicissima campagna (ambientata in Europa Settentrionale) nella quale un'ipotetica Terza Guerra Mondiale veniva combattuta dal computer in tempo reale intorno al giocatore. Parecchi erano però anche i difetti: una quantità indescrivibile di bug, la mancanza di un controllo diretto del giocatore sulla campagna e l'impossibilità di giocare collegati in rete o via modem con altri giocatori. Oggi, a un anno e mezzo di distanza, la DiD ha pubblicato una serie completa di patch gratuiti e un'espansione a basso costo (TACTCOM) che aggiunge a *EF2000* la gestione strategica della campagna e le consuete modalità multiplayer (modem, collegamento seriele e in rete). È presto previsto, inoltre, un patch per schede acceleratrici 3D che dovrebbe rivoluzionare la già straordinaria qualità della grafica. Oggi *EF2000* è un prodotto completo e spettacolare, forse il migliore tra i simulatori di aerei contemporanei presenti sul mercato, anche se lievemente più adatto al giocatore esperto che al principiante. Un notevole tallone d'Achille rimane, purtroppo, la scarsa qualità del manuale.

LONGBOW

VOTO 9



Casa: Jane's/Electronic Arts
Distribuzione: CTO
Telefono: 051/6167711

Sebbene sul mercato siano presenti stati presenti alcuni ottimi simulatori di elicotteri militari (*Gunship 2000*, *Apache*, *Hind*...) è opinione quasi unanime che *Longbow* rappresenti la vetta della categoria. Sviluppato da buona parte del team di programmatori ex-MicroProse che già ci aveva regalato gioielli come *Gunship 2000*, questo splendido programma della Jane's offre la simulazione dettagliatissima di ogni aspetto del più moderno elicottero da combattimento dell'esercito americano. Il modello di volo è praticamente perfetto (e piuttosto difficile da padroneggiare) e i sofisticatissimi strumenti di bordo sono stati ricreati in modo così accurato che è possibile impararne il funzionamento anche leggendo un autentico manuale di volo del Longbow. Il programma contiene un tutorial nel quale un istruttore simulato guida passo passo il pilota principiante alla scoperta dei segreti della libellula d'acciaio (arrabbiandosi a ogni minimo errore del pilota!), una campagna ambientata in Ucraina arricchita da stacchi filmati, altri due teatri di battaglia (Iraq e America Centrale) e un editor di missioni. La Jane's non ha naturalmente dimenticato di inserire un completo almanacco dei veicoli simulati, e alcuni filmati tratti dal materiale promozionale che accompagna l'autentico AH-64D. Recentemente è stata pubblicata la prima espansione, ambientata in Corea, che espande e migliora ulteriormente il gioco. Se sceglieste di acquistare un solo simulatore di elicottero, non guardate oltre!

FLIGHT SIMULATOR 6.0

VOTO 8



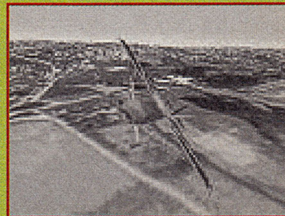
Casa: MicroSoft/BAO
Distribuzione: Microsoft
Telefono: 02/703921

Questa venerabile collana di titoli sviluppata per la Microsoft dalla leggendaria Bruce Artwick Organization ha accompagnato la storia dei simulatori di volo su PC fin dalla nascita dell'home computer. L'obiettivo del gioco non è altro che volare da un aeroporto all'altro utilizzando la strumentazione di bordo e i punti di riferimento geografici, approfittandone nel frattempo per ammirare il paesaggio. Gli aerei simulati, nella versione base, includono velivoli da turismo, alianti, biplani e learjet (piccoli aerei a reazione da diporto e volo civile). Nel corso degli anni *Flight Simulator* ha goduto di un'eccezionale supporto da parte di società di software e singoli appassionati, e per esso è stata sviluppata una serie ininterrotta di supplementi che includono regioni geografiche addizionali (*Hawaii*, *Parigi*, *New York*, *Caraibi*...), editor che permettono di costruire i propri aerei, programmi che simulano il controllo del traffico aereo aeroportuale e molte altre cose ancora. La versione 6.0 rappresenta un modesto miglioramento rispetto alla precedente 5.1, ed è stata specificatamente realizzata per *Windows95*. Inoltre è stata studiata particolarmente per i principianti, e include un dettagliato corso di addestramento. Nonostante la grande cura per i dettagli (soprattutto nella ricostruzione geografica), è opinione di molti che *MS Flight Simulator* non sia del tutto quel programma splendido che potrebbe essere, soprattutto a causa di una mancanza di concorrenza che ha portato un po' di pigrizia in casa BAO. Ciò detto, se volete volare in modo diverso dal solito e vi diverte assistere a un tramonto newyorkese o a un'incandescente notte di Tokio dall'alto del vostro *Cessna*, questo è il programma che fa per voi.

FLIGHT UNLIMITED

VOTO 8

Casa: Looking Glass Technologies
Distribuzione: Brainwave
Telefono: 06/6869598



Un simulatore di volo insolito eppure impegnativo e molto divertente, *Flight Unlimited* è una delle rare incursioni del genere nel settore del volo acrobatico. Cinque diversi aerei specializzati in questa emozionante disciplina garantiscono al prodotto varietà e longevità, e lo splendido paesaggio fotorealistico fece spalancare più di una bocca ai tempi della prima pubblicazione del gioco. Gli aerei simulati includono un aliante (Grol G-103A Twin II Acro) due aerei a elica (Bellanca Decathlon e Pitts Special S-2B) e due jet acrobatici (il russo Sukhoi SU31 e il tedesco Extra 300S).
Il gioco permette sia di volare liberamente nei cieli simulati sia di partecipare a una gara di volo acrobatico, ed è completato da un notevole "corso introduttivo" composto da ben 34 missioni interattive. I modelli di volo sono tra i migliori mai realizzati, grazie anche alla consulenza di società areonautiche e piloti del settore. Se il vostro unico desiderio è alzarvi in volo e spazzare via dal cielo qualche avversario, forse dovreste rivolgervi altrove, ma *Flight Unlimited* rimane un gioco impegnativo e diverso dal solito, e rappresenta anche la migliore "scuola di volo" presente sul mercato!

PER GIOCARE MEGLIO...

SIETE BLOCCATI IN UN'AVVENTURA? NON RIUSCITE A TERMINARE L'ULTIMO LIVELLO DEL VOSTRO GIOCO PREFERITO? NIENTE PAURA, GIOCHI PER IL MIO COMPUTER VI DÀ UNA MANO, PER GIOCARE MEGLIO, DIVERTENDOVI DI PIÙ.

Discworld II



Il folle mago Scuotivento, protagonista di mille avventure ambientate nel mondo del disco di Terry Pratchett, ha dei nuovi problemi da risolvere. Grazie a questa soluzione completa lo potrete aiutare e godervi al massimo la bellissima grafica in stile cartone animato che caratterizza questo gioco.

Capitolo 1: Ombre

Dopo una notte di gozzoviglie in compagnia dell'amico bibliotecario, sarete testimoni oculari di una terribile esplosione che avrà preoccupanti ripercussioni su un personaggio davvero particolare... la Morte! Colpito dall'improvviso scoppio dell'ordigno, infatti, lo Spietato Mietitore perderà definitivamente il senno, rifiutandosi di lavorare. Per ovviare a questa spiacevole situazione (la città di Ankh Morpork è invasa da zombie irrequieti che reclamano il riposo eterno) sarete proprio voi, il leggendario apprendista-mago Scuotivento, a dover recuperare tutti gli ingredienti necessari per il rito dell'Ashk Ente, indispensabile per rievocare la Morte.



Il primo luogo da visitare nell'Università Invisibile è il Centro ad alta Energia: prendete il mantice e la provetta che troverete accanto all'infernale apparecchiatura (chiamata "il Genio") e raccogliete il magnete alla sinistra di Skazz. Andate in giardino e dopo aver oltrepassato i giocatori di croquet, giungerete alla presenza di un fetido diavoletto (non a caso si trova nella locazione in cui è presente un cumulo di concime organico...); utilizzate il magnete per attirare a voi gli stivali ai piedi del diavoletto.

Recatevi in città ed entrate nel negozio ambulante dove potrete fare un po' di shopping tra oggetti alquanto bizzarri: scegliete tra questi il fenicottero rosa impagliato e il pesce imbalsamato. Prima di andarvene date un'occhiata alle candele sullo scaffale e chiedete alla vecchia signora di procurarvene alcune: vi risponderà che per poterle plasmare avrà bisogno la materia prima, ovvero un po' di cera d'api che dovrete procurarvi.

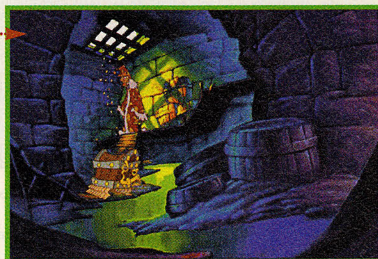


Incamminatevi ora verso l'associazione dei folli: raccogliete la trombetta che troverete per terra e, dopo aver parlato con lo spiritello Fool, afferrate il mattone alla sinistra dello schermo e convincete l'irrequieto ectoplasma a entrarvi, cosicché ne rimarrà imprigionato.

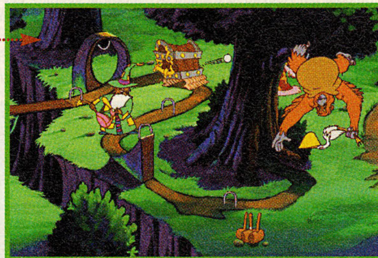
Recatevi alle Tenebre ed entrate nella taverna caratterizzata da un'insolita insegna a forma di testa di folletto, dove, dopo un'interessante chiacchierata con il barista, vi passerà la voglia di bere ma acquisirete qualche nozione biologica che senz'altro ignoravate; allo stesso tempo vi sarete procurati un boccale di birra. Scambiate due chiacchiere con l'altro avventore del locale, tale Casanunda, leggendario rubacuori, e informatevi su come riuscire a ottenere una scala; prima di lasciare la taverna prendete i fiammiferi sul bancone e, infine, consolate il vampiro sdentato alla vostra sinistra che sorseggia mestamente un bloody mary (in mancanza d'altro...).



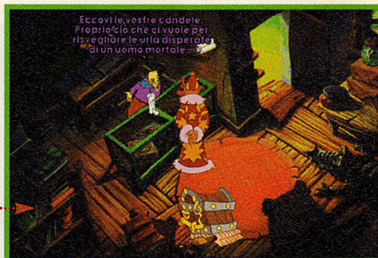
Scendete nella camera mortuaria dove troverete un coltello, e osservate la salma della strega Granny Weatherwax (la quale in realtà non è morta ma si sta solo esercitando a esserlo): la vista di una donna di così rara bellezza vi farà certamente venire in mente i vanti del Casanova di Ankh Morpork, Casanunda, il quale si dimostrerà così entusiasta e riconoscente per avergli trovato una fanciulla da conquistare, che vi farà dono di un'utilissima scala a pioli.
Recatevi dai tre mendicanti pazzi che "campeggiano" di fronte alla taverna, e chiedete al vecchio e pazzo Ron informazioni riguardo all'odore nauseante che lo sovrasta; poi appropriatevi del vasetto e della sega, approfittando della distrazione cronica di Duckman.
Visitate il fast food di Gimlet: parlate con lo chef, poi accomodatevi al tavolo dove prenderete il **peperoncino** e ordinerete un succulento topoburger.
A questo punto, recatevi al cinema situato nella piazza della città per parlare con Dibbler, dal quale acquisterete dei pop corn, e con la brutta copia della Monroe (si tratta della lattaia, rapita dal fascino del quinto potere). Per raggiungere la grata sulla quale la lattaia-Marilyn tenta invano di emulare la celeberrima diva, dovrete scendete nel tunnel che parte dall'associazione dei folli e proseguire verso est; una volta giunti esattamente sotto la grata, usate il mantice per creare la giusta corrente d'aria che, sollevando e scuotendo l'abito luccicante della ragazza, ne farà cadere della **POLVERE SCINTILLANTE**, ovvero il primo ingrediente necessario per il rito dell'Ashk Ente.



Tornate alle Tenebre e recatevi al negozio della signora Cake dove, dopo aver aperto l'armadio e preso furtivamente l'asse da stiro, raccoglierete le forbici e osserverete il manichino di legno: a questo punto non solo prenderete la sottoveste spogliando brutalmente il manichino, ma vi accanirete su di esso deturpandolo con la sega. Una volta placato il vostro animo devastatore, osservate la bottiglia del genio appoggiata al davanzale della finestra, e chiedete alla signora Cake di poterla acquistare; essendo una chiaroveggente, le risposte che vi darà saranno relative alle domande che ancora non le avete fatto, perciò per dialogare con la signora Cake dovrete usare questa sequenza di icone: il sarcasmo, il punto interrogativo, la riflessione e infine il sorriso. Ora potrete chiederle informazioni riguardo alla bottiglia del genio che, come vi spiegherà, sarà vostra se riuscirete a trovare del viscido ectoplasma da donarle.
Correte al Centro ad alta Energia e "frullate" il mattone nel quale è imprigionato Fool nell'infernale marchingegno chiamato "Acceleratore": riportate subito l'ectoplasma così ottenuto alla signora Cake e avrete finalmente la bottiglia del genio. Andate a trovare i tre mendicanti pazzi e mostrate gli stivali fetidi del diavoletto all'odore: una volta annusati, l'odore sarà talmente attratto dagli stivaletti che, non appena metterete gli stivali sul fondo della bottiglia, non esiterà ad entrarvi anche esso pur di godere nuovamente del terribile olezzo; tappando rapidamente la bottiglia avrete catturato il secondo indispensabile ingrediente, **L'ODORE**.
Recatevi al porto e distraete il vigile pellicano usando come esca il pesce imbalsamato; una volta che il pellicano sarà tramortito, sarete liberi di spezzare la rete con l'aiuto del coltello e di recuperare il pesce martello che ne era imprigionato, e il pellicano.
Tornate a far visita ai giocatori di croquet, nel giardino dell'Università Invisibile, e sulle orme di Carrol, sostituite le mazze dei giocatori con, rispettivamente: il fenicottero rosa impagliato al direttore, il pesce martello a Bursar e il pellicano tramortito al bibliotecario; i tre giocatori non si accorgeranno affatto dello scambio e voi avrete così trovato i **TRE LEGNETTI DELLA STESSA LUNGHEZZA** (i manici dei magli).



Nella locazione accanto al campetto da croquet noterete un galletto appollaiato sulla siepe-labirinto: avrete già intuito che è toppo agile per poterlo catturare quindi è necessario renderlo meno vispo per riuscire in quest'impresa; versate il grano nel boccale di birra per ottenere del grano sotto spirito. Dopo che il galletto ne avrà beccato un'esigua quantità, sarà sufficientemente ubriaco per poterlo afferrare senza problemi. Andate alle Tenebre e obbligate il galletto stordito a ingurgitare del caffè (sarà davvero caffè?) contenuto nel recipiente che i tre mendicanti hanno messo sul fuoco; questo aiuterà il pollastro a riaversi quanto basta per annunciare il sorgere del sole (nelle sue condizioni, inevitabilmente sfasate, non si renderà conto che è ancora sera). Entrate nella taverna e fate cantare il gallo nuovamente cosicché il triste vampiro, credendo che sia già l'alba, correrà nella sua cripta a riposare.
Seguite il vampiro fino al cimitero, dove raccoglierete il piccone e scambierete due chiacchiere con Suffrajester; proseguendo verso est entrate nella cripta del vampiro e utilizzate la scala per raggiungere il bicchiere contenente la dentiera: ora dovrete improvvisarvi vampiri anche voi, usando la dentiera per **succhiare un po' di sangue al topino** e raccogliendolo nella provetta. Così facendo siete in possesso del quarto ingrediente: i 4cc DI SANGUE DI TOPO!
Recatevi nuovamente al cinema dove, dopo una breve chiacchierata, Dibbler vi omaggerà di un opuscolo sui "film fai da te" che regalerete all'apicoltore, nel giardino dell'Università Invisibile. Aromatizzate i fiori del cespuglio con un po' di peperoncino e usate la sottoveste per proteggervi il volto dalle api; infine, dopo aver acceso la bacchetta di incenso con i fiammiferi, utilizzatela per evacuare l'alveare: ora potrete prendere la cera colante e portarla alla vecchia signora del negozio ambulante, affinché vi plasmi l'ultimo essenziale ingrediente, la **CANDELA GOCCIOLANTE**.
Portate tutti gli ingredienti all'Arcicancelliere che vi attende nella sala da pranzo dell'Università Invisibile: nonostante egli tenda a sminuire la vostra erculea impresa, vi sarà senz'altro riconoscente per il lavoro svolto e darà inizio alla cerimonia dell'Ashk Ente.



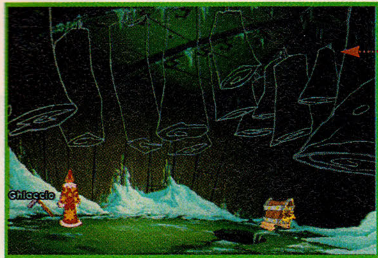
Atto II: vieni a morire con me

Cosa non saremmo disposti a fare per convincere l'Ultima Realtà in persona a riprendere il suo lavoro... senz'altro proporla come diva indiscussa tra il firmamento delle stelle hollywoodiane dovrebbe allettarla: avete dunque l'intero II° atto per procurarvi gli elementi necessari per girare un cortometraggio da oscar!

Recuperate nel giardino Dell'Università Invisibile gli otto archetti del croquet, poi recatevi alle Tenebre e parlate con il Dead Collector alla sinistra della taverna, il quale vi informerà che è necessario un certificato di morte per partire verso mondi esotici con lui.

Scendete nella camera mortuaria e, memori delle indicazioni del Dead Collector, parlate con il **becchino** domandategli come ottenere il certificato di morte; vi risponderà che sarete sottoposti a un'accurata visita medica che possa attestare la vostra morte, perciò dovrete organizzarvi al meglio per sembrare un perfetto estinto.



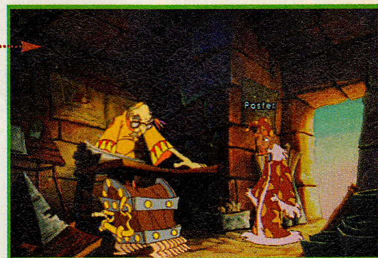


Recatevi all'ingresso del tunnel che parte dall'associazione dei folli e giunti nella locazione con una scala a pioli non esitate ad arrampicarvi per giungere al **magazzino di Pork Futures**: ora spaccate con l'aiuto del piccone un piccolo blocco di ghiaccio.

Tornate dal becchino e, prima di sdraiarvi sulla lastra, afferrate lo specchio e affumicatelo sulla lampada a fianco per poi riporlo sulla panca; in questo modo il becchino non potrà verificate se respirate ancora o meno. I due successivi "test" a cui vi sottoporrà il certificatore sono: la verifica della presenza di battito cardiaco, che eluderete utilizzando il braccio di legno del manichino su di voi, e la misurazione della temperatura corporea che, grazie all'aiuto del ghiaccio, risulterà bassissima. Terminati i turpi controlli medici, il becchino apporrà ai vostri piedi l'agognato certificato di morte, che consegnerete immediatamente al Dead Collector per poter salpare verso lidi lontani.

La prima tappa del viaggio è la città di Djelibeybi dove contratterete con il venditore di gerbilli (non chiamateli cammelli!) e per soli cinque denari acquisterete il vostro mezzo di trasporto.

Proseguite verso ovest ed entrate nel negozio dell'architetto dove troverete un **poster** sulle piramidi molto interessante: prendetelo e proseguite oltre, verso la piazza. Parlate con il venditore di rocce candite e insistete per avere la grossa roccia candita esposta a lato della bancarella, fino a che non verranno le donne del paese e la porteranno via.



Rivolgetevi a Uri Djeller e, dopo aver chiesto informazioni riguardo al jingle, dategli gli otto archetti del croquet che raddrizzerà con la forza del pensiero; poi proseguite verso nord e raccogliete il palo conficcato per terra.

Viaggiate verso le piramidi e dopo aver raccolto il vasetto di colla ai piedi del sarcofago, tagliate con le forbici la fasciatura della mummia e usate le bende così ottenute sul braccio di legno del manichino; recatevi all'Oasi dove assisterete alla disputa tra due avvoltoi che si stanno contendendo una succulenta colazione: un braccio putrefatto. A questo punto sostituite il braccio putrefatto con il vostro braccio di legno fasciato (perfetta imitazione!) ingannando superbamente i due litigiosi avvoltoi.

Salpate per Hollywood e giunti al negozio di costumi osservate quello da cavallo e chiedete allo gnomo di poterlo acquistare in cambio dell'anello (lo troverete ancora infialato al dito putrefatto); alla destra del negozio noterete un peso da 1 tonnellata: prendetelo, poi staccate l'etichetta incollata sulla cassetta delle lettere e attaccatela sul peso, ottenendo un peso da 10 tonnellate (siamo sicuri che funzioni proprio così?).

Entrate nel salone di bellezza della truccatrice per verificare che la sua opera proceda al meglio; la ragazza vi farà notare che ha bisogno di essere inspirata da qualcuno di veramente affascinante e che le foto della regina degli elfi potrebbero essere un ottimo spunto. Proseguite verso l'area dei diavoletti dove, dopo aver chiacchierato con l'istruttore di queste instancabili bestioline sfruttate, prederete la macchina fotografica.



Navigate verso la XXXX Land (fuori dalla mappa) e, giunti a destinazione, fate affari con il venditore Djbbjla "punta l'osso" che riuscirà a vendervi un **boomerang e una cesta per il picnic.**

Recatevi alla locazione dove appare la Ruota da Carro e parlate con l'eremita a preposito del Jingle: per poter terminare la superba composizione, l'eremita ha bisogno della risposta universale all'interrogativo "Perché?"; prima di accontentarlo recatevi alle Colline per parlare con Bone Idle e proporgli un futuro come gruppo musicale. Dopo che avrà accettato slegatelo tagliando le corde con l'aiuto del coltello, e finalmente il primo elemento necessario per il film sarà stato ingaggiato: la **BAND.**



Tornate all'Università Invisibile, nella sala da pranzo e convincete l'amico bibliotecario a partecipare alla farsa con voi indossando un costume da cavallo; dopo che questi avrà accettato, riempite di cibo il cesto da picnic e, con lo stesso metodo usato precedentemente nel I° atto, riempite il vasetto con il miele trafugato dall'alveare in giardino (ricordatevi quindi di usare la sottoveste per proteggervi il viso e di bruciare il bastoncino di incenso per evacuare l'alveare). Procedete verso est e piantate il palo nel mucchio di concime: dopo qualche secondo Suffrajester si autoleghérà al quel palo, imperterrita nella sua protesta, e voi potrete afferrarla e portarla con voi.



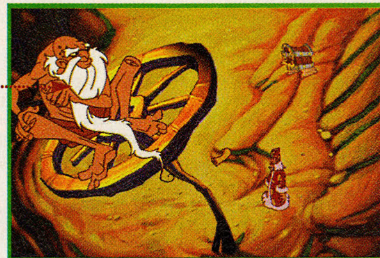
Fate visita nuovamente alla strega Granny, nella camera mortuaria della città e dopo aver scacciato Casanunda (fosse anche solo per farlo smettere di cantare!) chiedetele informazioni sugli elfi. Ricchi delle sue esaustive precisazioni recatevi al porto, dove infilerete il peso sull'uncino in modo da poter sfondare il muro del negozio delle novità e raccogliere la **"TEMPESTA DI NEVE"**, il secondo elemento necessario per girare il film sulla Morte.

Salpate per Djelibeybi e tornate alla locazione dove avete trovato il palo: piantatelo nuovamente in corrispondenza del buco dal quale lo avete rimosso (questa volta oltre al palo c'è anche Suffrajester) e assistete alla lapidazione, alla

fine della quale possederete la roccia candita, la corda che teneva legata Suffrajester al palo, e... qualche piccola contusione. Navigate fino a Hollywood e giunti nell'area dei diavoletti noterete un barattolo di vernice speciale: dipingete il boomerang e poi lanciatelo verso il diavoletto che appare ogni tanto sul set dipinto di sinistra; così facendo riuscirete a catturare il diavoletto dispettoso, che dovrete rinchiudere nella macchina fotografica per farla funzionare.
Proseguite verso est e offrite l'enorme roccia candita al folletto di guardia alla roulotte; quando incomincerà a lamentarsi per il mal di denti, chiedetegli la chiave della porta della roulotte e, una volta aperta, legate con la corda il dente dolorante alla maniglia della porta: un colpo secco e... via il dente, via il dolore! Entrate nella roulotte e parlate con l'attrice (la riconoscete?) che vi chiederà un diamante in cambio della suo prestazione "artistica": ovviamente le darete il dente cariato del folletto, sicuri che da vera intenditrice non si accorgerà della differenza; ora avete trovato anche L'ATTRICE, compagna sullo scherma dell'Omega.



Salpate per la XXXX Land e recatevi alla spiaggetta di destra dove appoggerete il cesto da picnic pieno di cibarie sul formicaio per attirare le ingorde formichine; tornate alla spiaggia vicino al negozio e segate l'asse da stiro per ottenere una splendida (?) tavola da surf: prima di cavalcare selvaggi le onde marine, ricordatevi di stendere una mano di collante sulla tavola per evitare spiacevoli cadute. Giunti nella caverna, fotografate i graffiti preistorici, e confezionate un perfetto costume da unicorno incollando la trombetta al costume da cavallo, e facendo indossare il tutto al disponibilissimo bibliotecario: ora siete pronti per scivolare sulle onde con la vostra casereccia tavola da surf fino alla foresta.
Prima di entrare nel circolo di pietre ricordatevi di tenere la macchina fotografica e il costume da unicorno nell'inventario di Scuotivento e non nel bagagliaio che, infatti, non potrà seguirvi oltre il circolo di pietre; una volta catapultati nel mondo degli elfi, indossate il costume da unicorno e raggiungete il castello dove vi troverete alla presenza della malefica regina degli elfi: scattatele qualche foto e tornate dal vostro fedele bagagliaio.
Salpate per Ankh Morpork, diretti verso il Centro ad alta Energia dell'Università Invisibile e appoggiate il cesto invaso dalle formiche sul marchingegno del Genio: le formiche continueranno però a preferire le prelibatezze contenute nel cestino e non avranno nessuna intenzione di rinunciarvi; invogliatele quindi con un po' di miele, poi costruite con le bacchette di ferro una piramide osservando i disegni ritratti sul poster trovato nel negozio dell'architetto a Djelibeybi.
Questa riproduzione in miniatura della piramide vi sarà necessaria per far sì che il Genio riprenda a funzionare.
Proponete a Skazz l'interrogativo a cui non trovava risposta l'eremita: quando il Genio avrà elaborato la risposta correte alla locazione della Ruota del Carro e, dopo aver soddisfatto l'interrogativo dell'eremita, sarete finalmente in possesso del JINGLE per il film.



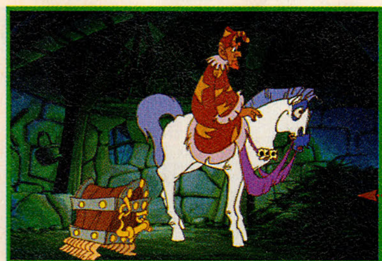
Navigate verso Hollywood da Dibbler, che in esclusiva per voi si improvviserà regista, ed esibite tutto l'occorrente che siete riusciti a recuperare per iniziare le riprese, ovvero la novità (la "tempesta di neve"), l'attrice (?), il jingle e la band; effettivamente qualcosa ancora manca... l'attore principale! Andate dalla truccatrice, mostratele le fotografie scattate alla regina degli elfi come lei stessa vi aveva chiesto e tornate sul set per iniziare le riprese. Dopo qualche sketch un po' movimentato, la Morte incomincerà ad avanzare pretese da prima diva, esigendo una controfigura che sarete ovviamente voi a dover trovare. Recatevi alle Tenebre, nella locazione dove è situato il negozio della signora Cake e noterete sulla sinistra in cima alle scale una porticina: se bussando alla porta dimostrerete di essere morti – ricorrendo sempre al certificato di morte – vi apriranno, e avrete la possibilità di scambiare due chiacchiere con lo scheletro della pecora nera chiuso nell'armadio. La pecora vi racconterà di quanto possa essere difficile sfondare nel mondo del cinema vivendo (o quasi) in una piccola cittadina di provincia, dove le origini della famiglia sono tenute in grande considerazione: mostrate allora alla pecora le foto scattate nella caverna, di modo che riuscirete a dimostrare che la sua famiglia proviene da una terra lontana, ovvero XXXX Land, e il suo futuro come star è ancora possibile; a questo punto vi seguirà sul set ed esordirà in un'interpretazione davvero toccante.



Dopo aver assistito all'evolversi degli eventi vi troverete in sala proiezioni proprio durante la prima assoluta del film; ben presto vi renderete conto che il film non riscuote il successo sperato, perciò togliete la bobina dal proiettore e grazie all'alta tecnologia dell'apposito congegno sulla sinistra, inserite nella pellicola alcuni fotogrammi che riprendono la regina degli elfi e... il successo sarà assicurato.

Atto III: scuotivento lo spietato

Il III° atto vi vedrà protagonisti nel tentativo di prendere il posto della Morte in persona che, accecata dall'improvviso successo, non pensa lontanamente di tornare al proprio lavoro, preferendo dedicare il suo tempo e la sua immagine al ruolo di idolo pop; ma per poter ingannare tutti quanti e fingersi la Morte, dovrete dimostrare di saper cavalcare nonché "falciare" come solo l'Ultima Realtà sa fare...
Giunti di fronte alla porta d'ingresso prendete la chiave nascosta sotto lo zerbino e una volta varcato l'ingresso prendete la falce nel portaombrelli, simbolo indiscusso della crudeltà della Morte; entrate nello studio al piano superiore e, dopo aver suonato il campanello, requisite il calamaio pieno d'inchiostro sulla scrivania. Approfittando dello spostamento del maggiordomo Albert, correte in cucina dove troverete uno straccio unto e un vasetto contenente delle zollette di zucchero; in questa locazione dovrete anche aprire la griglia della pentola panciuta e una volta sul corridoio strappare le tende per confezionarvi la toga nera.
Tornate al piano superiore e ispezionate la stanza della nipote della Morte, Susan, dove prenderete lo spago posato sul cassettone e il coniglietto sul letto: vi accorgerete che si tratta di un simpatico porta-pigiama, dal quale tirerete fuori il pigiamino di Susan.
Tornate al piano inferiore e visitate la biblioteca (l'unica porta a destra del corridoio) nella quale vi sono tre libri che aleggiano nell'aria sui quali si sta scrivendo la biografia di persone diverse: afferrate il libro che tratta la vostra biografia, ovvero quello situato nel mezzo tra i tre.
Andate a fare due chiacchiere con Albert che si trova in cucina e, per dimostrargli la vostra abilità come cavallerizzo, recatevi alle stalle e imbonitevi Binky con qualche zolletta.
Prendete la corda che utilizzerete più tardi, e spalmate la sella con la colla per evitare di cadere da cavallo: avrete dimostrato a Albert di saper CAVALCARE, ma questo certo non vi permetterà di prendere il posto del Spietato Mietitore.



Andate il giardino e usate il pigiama per proteggervi il volto dalle api; poi bruciate lo straccio unto e sventolatelo vicino al all'alveare per evacuarlo: ora prendete la cera e, con l'aiuto del vasetto, il miele.
Alla vostra sinistra noterete la statua di uno gnomo che tiene tra le mani una canna da pesca: prendetela e poi



parlate con Susan; per avere il suo carro giocattolo vorrà in cambio il libro della vostra biografia ma, una volta che ne avrà lette alcune pagine, se ne lamenterà considerandola noiosa.
Tornate a casa dunque per cercare un libro pieno di figure e molto più divertente da regalarle in cambio del carro giocattolo. Entrate in biblioteca e noterete in fondo a destra la piccola porta dell'alcova: plasmate con la cera una candela usando lo spago come stoppino, accendetela e usate la chiave trovata sotto lo zerbino per aprire la porta. Ora che l'alcova è illuminata noterete una tavoletta alla vostra destra, piena di disegni e figure, che ovviamente darete a Susan in cambio del suo giocattolo.
Tornate in giardino, versate l'intero contenuto del calamaio nel laghetto vicino all'altalena di Susan e quando l'acqua sarà più nera del nero, immergetevi le tende per tingerle: ora la vostra TOGA sarà così scura che non filtrerà neanche un raggio di luce.
Ora dovrete dimostrare ad Albert di possedere una voce profonda e tonante che si adegui al personaggio: recatevi di fronte alla casa della Morte e legate il boomerang alla corda; poi lanciate questa specie di uncino sul camino e dopo che vi sarete arrampicati parlate ad Albert (che si trova in cucina) attraverso la canna fumaria, così egli scambierà la vostra VOCE TONANTE E PROFONDA per quella della Morte in persona. A questo punto tornate da Albert e mostrategli la falce e la toga: benché la toga sia mal confezionata almeno il colore è sufficientemente scuro, ma per quanto riguarda la falce bisogna ancora dimostrare al pignolo maggiordomo di saperla usare a dovere.

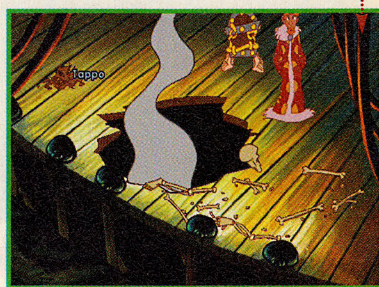


Recatevi al campo di grano e costruite una rudimentale mietitrice, assemblando la falce e il carro giocattolo di Susan: falciate il grano e dimostrerete la vostra abilità di provetto mietitore.
Dopo questa parentesi artistica, recatevi nel giardino della Morte, dove noterete un pozzo (a destra dello stagno), nel quale sguazzano le anime delle formiche che catturerete utilizzando il miele nero come esca sulla canna da pesca: le piccole anime delle bestioline si dimostreranno ingorde di miele come in vita, e riuscirete a catturarne almeno un centinaio nel vasetto. In fine tornate dall'amabile Albert che, per avere un'ulteriore dimostrazione della vostra preparazione, vi chiederà un centinaio di anime: dategli il vasetto contenente le anime delle formiche e finalmente potrete sedere alla scrivania della Morte, occupando il posto che vi spetta.
Dopo pochi minuti Albert vi porterà del lavoro da svolgere e, dandovi una clessidra, vi esorterà a darvi da fare per portare a termine la vostra prima (ed ultima) impresa nelle vesti dello Spietato Mietitore: qualcuno, infatti, ha commissionato un assassino, affinché nascondesse un ordigno esattamente sotto il palco dove la Morte si stava esibendo; la clessidra appartiene dunque alla star del momento, che dovrete salvare a tutti costi se non volete passare il resto dei vostri giorni con una falce tra le mani.

Atto IV: finché morte non ci separi

Tornate a Bonestock, sul luogo dell'esplosione, e raccogliete il tappo di sughero che orna il cappello della Morte; poi navigate verso la città di Djelibeybi. Aspettate a fianco del vostro gerbillo finché non arriverà uno straniero e legherà il suo mezzo di trasporto accanto al vostro. A questo punto depredatelo della borraccia infilata nella bisaccia del suo gebillo e sostituitela con il braccio putrefatto in modo che il viaggiatore, non notando differenza nel peso della bisaccia, non si accorga del furto. Attendete che appaia la locazione della fontana della giovinezza di cui vi aveva parlato Uri Djeller e non appena sarà possibile andateci. Riempite la borraccia con l'acqua della giovinezza, poi tappate la fuoriuscita del flusso d'acqua della fontana con il tappo di sughero e noterete della sabbia sul fondo della vasca: riempite la clessidra della Morte con la sabbia e così facendo potrete assistere a una scena 3D assolutamente gratuita, nonché passare al V ed ultimo atto dell'avventura...





Epilogo: la regina Kong

Probabilmente, dopo averle salvato la vita e messo a repentaglio la vostra, la Morte ha capito quanti disagi ha procurato scioperando dal suo lavoro, e questo grazie a voi. Dopo l'ennesima proiezione al cinema Odium, i guai non sono finiti: la malefica regina degli elfi, infatti, ha deciso di uscire dallo schermo e emulare la storica scena di King Kong, afferrando il povero bibliotecario come ostaggio, in un rovesciamento di ruoli quanto mai singolare. Per raggiungere la regina degli elfi avvinghiata all'estremità della torre dovrete prendere la scopa volante di Granny distraendola: osservate il corvo della strega e poi chiedetele informazioni riguardo al suo amico pennuto; così facendo Granny lascerà cadere a terra la scopa che raccoglierete celermente.
Parlate con Dibbler e acquistate dei palloncini che, una volta riempiti d'acqua con l'aiuto della borraccia, si riveleranno dei gavettoni davvero deleteri. Prima di inforcare la scopa e raggiungere la vetta della torre però, ricordatevi di mettere i gavettoni nell'inventario di Scuotivento, e non nel bagagliaio. A questo punto assalite la regina degli elfi e gustatevi un meritato finale !





PIXEL CARTOON

for the new generation
TOPWARE
38100 TRENTO - Via Brennero, 320 - Tel. 0461 / 82 90 92

Il Faraone più malvagio dell'antico Egitto.

Nechromen.

Il più misterioso.
Ha atteso più di 3000 anni.

Ora è tornato.
E ha scelto te.

LA DINASTIA FANTASMA

MADE IN ITALY

IL TUO MOMENTO STA ARRIVANDO!

Il più spettacolare e coinvolgente adventure game dell'anno, con incredibili animazioni 3D, integrato con una esauriente enciclopedia interattiva sull'antico Egitto e un affascinante viaggio archeologico animato tra le rovine del presente e i segreti del passato.

VENITE A TROVARCI SU INTERNET: WWW.TOPWARE.IT

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

SOLO TU PUOI SALVARE IL MONDO...
NON PERDERE ALTRO TEMPO!

PC- CD-ROM
WINDOWS

PRENOTA QUESTA MERAVIGLIOSA ADVENTURE DA:

ROMA	D & D SRL	06/39737195
ROMA	GIOCOFOLLIA SLR	06/4746415
ROMA	GIOCOFOLLIA SLR	06/854172
ROMA	GIOCOFOLLIA SLR	06/5782557
ROMA	IL VILLAGGIO MULTIMEDIALE	06/39725125
ROMA	EASY COMPUTER	06/5748113
ROMA	VIRTUAL STORE SRL	06/8083312
ROMA	COMPUGAME SRL	06/70393105
ROMA	TAKE AWAY SAS	06/86206252
PALERMO	HOME COMPUTER	091/512745
FIRENZE	ASSO ELETTRONICA SRL	055/717195
CASERTA	NEW MEDIA SNC	0823/441864
GENOVA	ARCTIC MEDIA STORE	010/567165
GENOVA	SYSTHEMA SRL	010/814894
CHIAVARI (GE)	GI-ERRE INFORMATICA	0185/3622348
ROMA	LIBRERIE INTERNAZIONALI	06/6796641
ROMA	BYTELANDIA	06/8605104
ROMA	PULSAR	06/77206829
FROSINONE	QUADRINFORM SRL	0225/202333
ROMA	SELF SERVICE DEL LIBRO	06/485591
ROMA	SELF SERVICE DEL LIBRO	06/8416251
RAPALLO (GE)	PAGLIALUNGA F.LLI SNC	0185/273289
MACERATA	BEST COMPUTER SRL	0733/237984
BRINDISI	OLICOM SRL	0831/525230
MILANO	GRC SRL	02/4230010
FORLI'	COMPUTER VIDEO CENTER	0543/66388
VIAREGGIO	CYBER DECK	0584/942077
ROMA	CENTRO UFFICIO SRL	06/76901383
LA SPEZIA	SOFTMANIA SNC	0187/777264
CHIETI	DSP FOTO	0871/41434
RAVENNA	ZUCCHERELLI BENVENUTO	0544/31295
BARI	D.D.M. SRL	080/5427344
TERAMO	DI GIANNATALE D. & BIANCONI M.	0861/244890
BIELLA	HOBBYLAND	015/32961
VERBANIA	ELLIOTT COMPUTER SHOP	0323/403517
ROMA	ODEON VIDEO CLUB SRL	06/58202542
ROMA	NICOMYCRO SAS	06/25209174
ROMA	LIBRERIA RINASCITA	06/6797460
ROMA	MONDO NUOVO SRL	06/7221734
ARIANO IRPINO (AV)	DITTA MONACO GIUSEPPE	0825/825513
VERCELLI	MEGA-LO-MANIA	0161/251981
VERBANIA	TELEMATICA SYSTEM	0323/403585
CUNEO	ROSSI COMPUTERS SNC	0171/603143
BORGOMANERO (NO)	COMPUTER SRL	0322/846498
ALESSANDRIA	AUDIOVOX	0131/68778
CASALE MONFERRATO (AL)	COMPUTER CENTER	0142/456700
ROMA	MEL BOOKSTORE	06/4885405
ROMA	DOUBLE SPACE	06/5819454
ROMA	MONDADORI INFORMATICA	06/70491871
ROMA	SUONI E IMMAGINI	06/2004393
ROMA	COMPUTEL SRL	06/5816673
ROMA	CHIOCCIA LEONILDE	06/5579993
GALLARATE (VA)	ONE UP	0331/782602
MILANO	PERGIOCO	02/86463414
MILANO	PERGIOCO	02/29523996
ROMA	PERGIOCO	06/39737172
BRESCIA	PERGIOCO	030/44654
LUGANO (CH)	PERGIOCO	0041/91/9213648
GIULIANOVA (TE)	CIABATTONI LUIGI	085/8001986
CIAMPINO (RM)	COMPUTER SCHOOL 2000	06/7964489
GALLIERA VENETA (PD)	O.T.C. COMPUTERS SAS	049/9470800
ROMA	VOBIS MAXISTORE	06/8840000
ROMA	VOBIS	06/70494440
ZELARINO (VE)	ESSEGI DISTRIBUTRICE SRL	041/986650
TRENTO	VIDEO PRESTIGE	0461/930846
LA SPEZIA	SOFT MANIA	0187/777264
MONZA	PERGIOCO	039/360149
PALERMO	HOME COMPUTER	091/512745
TORINO	ALEX COMPUTER	011/4031114
BOLZANO	MONDO MULTIMEDIALE	0471/272752
ROMA	NUOVA CONA.AR 2 SRL	06/7001682
ROMA OSTIA LIDO	M.M.SOFTWARE & COMPUTERS	06/5684608
ROMA	MONDADORI INFORMATICA	06/32650601
POMEZIA (RM)	A.T. SAS DI DANIELA BENEDETTO	06/42010349

TOYS"R"US

NICHELINO (TO)	VIA CACCIATORI, 103	011/3589969
COLOGNO MONZESE (MI)	VIA CAVALLOTTI, 156	02/26708137
SONA (VR)	CENT.COMM. "LA GRANDE MELA"	045/6090141
PESCARA	PARCO COMM.LE "GLOBO"	085/4714026
ZONA ROMANINA (ROMA)	VIA O. RAIMONDI, 21	06/72671844
FIRENZE	CENT.COMM.LE "I GIGLI"	APERTURA 29 MAGGIO '97

TOY SERVICE

TORINO	VIA PERUGIA 30/32	011/852980
TORINO	VIA TRIPOLI 10/4	011/323000
ASTI	P.ZZA LEONADO DA VINCI, 25	0141/590138
TREVISO	V.LE IV NOVEMBRE, 83	0422/53355
UDINE	VIA MARSALA, 180	0432/524142
TERNI	CENTRO COMM.LE "COSPEA"	0744/285922
CASAMASSIMA (BA)	CENTRO COMM.LE "AUCHEN"	080/6970738
CESENA (FORLI')	CENTRO COMM.LE "LE TERRAZZE"	0547/301009
MESTRE (VE)	CENTRO COMM.LE "AUCHAN"	041/952306
SCURCOLA MARSICANA (AQ)	CENTRO CMM.LE "IL PARCO"	0863/416790
LATINA	CENTRO CMM.LE "LATINA FIORI"	0773/402073

PER ULTERIORI INFORMAZIONI contattare:

TOPWARE informatica srl
Via Brennero, 320
38100 TRENTO
Tel. 0461/829092
Fax 0461/82906

COMPUTER UNION
167-019331

Realms Of The Haunting

Seconda parte

Giochi per il Mio Computer vi presenta la seconda parte della soluzione completa di *Realms of the Haunting*. Buona fortuna, o voi che vi avventurate al fianco di Adam Randal...



Capitolo 12: San Michele

Lo scorso mese eravamo rimasti nella stanza dell'Angelo Caduto, dopo la liberazione di Hawk. Seguite il passaggio davanti a voi, superate le scale sospese nel nulla e salite sulla pietra portale per raggiungere la Chiesa di San Michele. Appena arriverete, verrete accolti da numerosi nemici, che vi conviene eliminare fino all'ultimo. Prima di tutto, esploreremo il Refettorio, che si trova davanti alla Chiesa vera e propria. Entrate passando dalla porta sul lato. Appena entrati, aprite il piccolo armadietto sul muro alla vostra sinistra e prendete la Torcia Magica, che vi permette di vedere le rune verdi, altrimenti invisibili. Assicuratevi di averla sempre in mano mentre esplorate il Refettorio. Prima di continuare, spostate il tappetino sul pavimento per trovare una bastone magico che, oltre a essere una discreta arma, vi permette di eliminare le rune verdi e rosse e quindi di accedere alle diverse stanze di questo edificio. Seguite il corridoio e superate la porta alla vostra destra, accendete le luci e superate la porta in fondo al corridoio. Arriverete nella cantina. Eliminate i mostri che vi verranno immancabilmente addosso, quindi esplorate le cantine finché non trovate una porta che potete aprire. Seguite il corridoio e aprite l'altra porta, per ritrovarvi nel Laboratorio. Qui troverete una pozione curativa (vi serviranno!) e la chiave floreale (sul tavolo davanti alla porta). Tornate alla doppia porta nella cantina e apritela per trovarvi davanti a un altro mistero!





Risalite le scale, seguite il passaggio, aprite la prima porta e poi superate quella davanti a voi. Arriverete in una stanza con TV e impianto stereo (potrete accendere la TV utilizzando il telecomando sul tavolo). Tornate nell'anticamera da cui siete partiti e superate la porta a sinistra (si tratta di una porta segreta). Vi ritroverete nella cucina: l'unico oggetto interessante è una chiave che si trova nel frigorifero. Superate una delle due porte oltre a quella di entrata e vi ritroverete in una stanza vuota. Ignorate il passaggio segreto e superate la porta "normale" per ritornare da dove eravate partiti. Salite per la rampa di scale alla vostra destra, seguite il corridoio e superate la seconda porta alla vostra sinistra. Arriverete in una stanza vuota. Superate l'altra porta e vi ritroverete in un bagno dominato da un enorme specchio. Aprite la porta davanti a voi con la chiave trovata nel frigorifero e arriverete nella stanza da letto, dove vi aspettano un paio di mostri. Dopo averli abbattuti, prendete la chiave d'argento che si trova nel comodino a destra del letto. Tornate al corridoio da cui siete partiti e superate la prima porta a destra (ovvero la prima a sinistra partendo dalle scale). Vi ritroverete in una stanza in cui è presente solo un armadio, che dovrete aprire, dietro cui si cela una porta. Superandola, vi ritroverete in un piccolo sgabuzzino. Aprite le due finestrelle: in una troverete una chiave. Tornate alle scale, scendete e superate la porta a destra. Esaminate i tre libri sullo scaffale, e in quello marrone troverete le chiave per la Torre della Chiesa. Uscite dal Refettorio e avvicinatevi alla porta della Chiesa: apparirà un demone, che dovrete eliminare. Non appena esplode, raccogliete la moneta che lascia cadere e utilizzatela nella cassetta delle offerte per aprire le porte della Chiesa. Avvicinatevi all'Altare per assistere a un filmato e per ricevere due piume colorate, quindi superate la porta in fondo a destra. Salite la prima rampa di scale e prendete la Tiara, salite per la seconda rampa di scale e prendete la chiave. Tornate alla Chiesa, aprite la porta della cappella, utilizzando la chiave appena trovata, e posizionate sulla statua sul tavolo la piuma verde e la tiara. In questo modo aprirete uno sportello segreto dentro cui troverete l'elmo di Aelf.

Capitolo 13: La spada del drago







Dopo aver preso l'elmo e aver incontrato nuovamente Aelf, prendete le due pozioni curative e tornate alla Pietra portale all'esterno della Chiesa. Arriverete così alla Torre, dove dovrete trovare la Pietra portale per Arqua (si trova in basso a sinistra). La strada più veloce è dritti davanti a voi (non verso la bestia tra le colonne), superate il passaggio blu, girate nella prima diramazione a destra e poi superate il secondo passaggio blu.

Arriverete così ad Arqua. Probabilmente, avrete già notato che avete perso tutti i vostri oggetti - non temete, li riavrete quando abbandonerete questo regno.

Seguite uno dei due passaggi e superate la prima porta di legno che vedete, per arrivare alla Casa. Qui dovrete risolvere un semplice enigma dove, una volta tanto, non dovrete vedervela con decine di nemici.

Al primo piano della Casa non c'è nulla, quindi accedete al secondo piano, utilizzando la pietra circolare rossa. Avvicinatevi alla fontana e guardate verso il basso: sui due lati della fontana noterete due simboli, un Calice e un Occhio.

Cliccate sull'Occhio per arrivare in una misteriosa stanza: salite verso il punto più alto per trovare la Lente d'Ingrandimento. Cliccate di nuovo sul simbolo dell'Occhio che si trova vicino al punto in cui siete arrivati per tornare alla fontana.

Cliccate sul Calice e arriverete in una stanza simile. Dovrete seguire gli stretti passaggi laterali (vi conviene salvare), saltando a destra e manca, per arrivare al Calice. Tornate poi indietro e riutilizzate il teletrasportatore per tornare alla fontana. Riempite il calice con l'acqua della fontana e utilizzatelo come un'arma per aprirvi i passaggi verso le quattro stanze d'angolo.

Visitate le quattro stanze a cui avete appena ottenuto l'accesso e raccogliete tutti gli oggetti che trovate. Noterete che negli angoli di queste stanze sono presenti dei blocchi che non si spostano: su questi blocchi dovrete utilizzare la lente di ingrandimento per scoprire delle parole nascoste. Una volta presi tutti gli oggetti, combinate: il cilindro con la pietra focaia, il pestello con il mortaio, le due polveri per ottenere la neve e cliccate sul pannello "PESTA" per trovare un narghilè. Ora potrete anche aprire l'ultimo pannello (quello senza scritte) per ottenere una pergamena, che dovrete subito esaminare con la lente di ingrandimento e poi utilizzare con il cilindro-pietra focaia. Utilizzate il risultato con il pannello "BRUCIA" per trovare un'esca. Infine, usate l'esca con il cilindro-pietra focaia per ottenere del fuoco.



Utilizzate il cilindro-pietra focaia con la neve per sentire un suono e aprire il pannello "BONG", dietro cui troverete dell'ambra, che dovrete utilizzare con il pestello-mortaio.

Tornate alla fontana e posizionate il ventaglio sulle nuvole, l'incenso sul quadrato dorato, la neve sulle linee curve e il fuoco sulla fiamma.

(Attenzione, perché se giocate in modalità semplice e cliccate semplicemente sul quadrato dorato, le linee curve, ecc. il computer non posizionerà l'oggetto corretto ma uno dei quattro a caso).

Rebecca vi dirà che è ora di presentare i doni unitamente. Raccogliete i quattro oggetti, quindi unite la neve con il narghilè, poi con l'incenso, poi con il fuoco e infine con il ventaglio. Avvicinatevi alla fontana e consegnate il vostro dono all'acqua per ricevere la Spada del Drago.

Capitolo 14: Anime vendicative

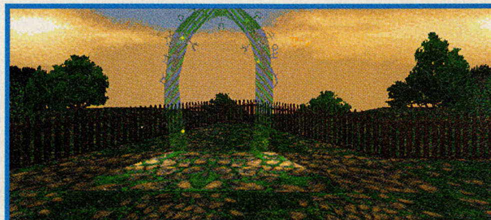




Utilizzate il teletrasporto bianco per scendere al piano inferiore e tornare alla Pietra portale. Una volta arrivati alla Torre, dovrete tornare alla Terra (non alla Chiesa di San Michele). La rotta più semplice è dritti, superare il passaggio blu, prima a destra, passaggio blu, prima a sinistra e poi oltre il passaggio blu. Fate attenzione ai mostri, specie quelli volanti, che stanno diventando sempre più numerosi. Una volta arrivati sulla Terra, verrete catturati dai vostri nemici e rinchiusi in una cella.

Rimarrete lì finché Rebecca non riuscirà a salvarvi (nelle "pause", potrete leggere i ritagli di giornale appesi al muro, che dovrete raccogliere).

Capitolo 15: Dove giacciono i morti





Una volta liberi, date un'occhiata alla cella vicina alla vostra: troverete una valanga di munizioni, la terza parte del diario di Florentine e una mappa del labirinto che affronterete tra poco. Uscite dalla tomba-prigione; vi troverete di fronte a un nutritissimo gruppo di mostri, che vi conviene affrontare piuttosto che correre lasciandoveli alle spalle. Una volta eliminati, uscite dal cimitero e andate verso destra: arriverete a una porta chiusa con accanto tre fiamme, su cui dovrete utilizzare il diario di Florentine per ottenere l'accesso al labirinto.

Capitolo 16: La porta

Nel labirinto non troverete oggetti particolarmente interessanti: seguite semplicemente la mappa trovata nella cella per raggiungere la Pietra portale e arrivare a una nuova zona della Torre; utilizzate la mappa completa della torre: vi trovate nella sezione in basso a destra (dove è segnata una testa di diavolo) e dovete raggiungere il simbolo di Sheol in alto a destra. Una volta arrivati, scoprirete che la Pietra portale non funziona, dato che non avete la Spada del Drago né il Penitenziale. Noterete anche che alla vostra destra si trova una piattaforma che porta a una zona non tracciata sulla mappa della Torre. Saltate (con le dovute precauzioni!) su questa piattaforma e raggiungete il passaggio blu, dove troverete la Spada del Drago e il Penitenziale.



Tornate alla Pietra portale e superatela per raggiungere Sheol. Qui incontrerete il Guardiano, con cui dovrete scambiare quattro chiacchiere. Superate l'arco verde per raggiungere il primo dei Tre mondi. Ovviamente, visto che avete un solo cristallo verde, Rebecca rimarrà indietro.

Arriverete in un luogo da incubo, abitato da mostri che ricordano vagamente gli Alien cinematografici, con cui condividono la tendenza di sbucare dal nulla e caricarvi a testa bassa. Un colpo a piena potenza della Spada del Drago li metterà fuori combattimento, ma state attenti quando vi attaccano due o tre contemporaneamente.

Vi trovate nella stanza centrale di un enorme labirinto, di cui purtroppo non esiste la mappa.

Il vostro obiettivo è recuperare 16 cervelli rossi e portarli nel "cervellometro" posto sul perimetro di questa stanza. Esplorando la stanza, troverete i primi 4 cervelli, più uno nascosto dietro al cervellometro stesso.



Di seguito, vi forniamo un percorso che vi permette di trovare gli altri cervelli. Se non riuscite a seguirlo, esplorate liberamente il labirinto alla ricerca dei cervelli.

Lungo il perimetro, troverete quattro doppi cancelli. Entrate nel primo contando dal cervellometro in senso orario, passando dall'apertura di sinistra. Seguite il muro di sinistra, superate il primo cancello, poi un secondo cancello, ignorate il passaggio a destra e il successivo a sinistra. Entrate invece nel successivo passaggio a sinistra, proprio prima di un cancello. Entrate nel passaggio centrale e arriverete a una delle stanze dei "cuori". Prendete il cervello e tornate indietro. All'incrocio, superate il cancello a sinistra, superate il passaggio sospeso, entrate nel passaggio a sinistra e seguitelo superando i due cancelli fino a tornare nella stanza centrale.



Entrate di nuovo nel primo doppio cancello, passando però da quello di destra. Girate nel primo passaggio a destra e scendete per gli scalini, e poi subito a sinistra (l'angolo del passaggio è molto acuto ed è facile perderlo) per trovare un altro cervello in un passaggio cieco. Tornate indietro e girate a sinistra oltre il cancello (non salite per le scale), e poi girate nel successivo passaggio a sinistra. Passerete quindi sotto a una passerella sospesa, poi attraverso tre cancelli, salite per le scale e attraverso due cancelli, quindi la successiva a sinistra per arrivare in una caverna, dove vi aspetta un altro cervello. Uscite, entrate nel passaggio centrale per arrivare davanti al cuore e a un altro cervello, quindi uscite e ignorate la successiva a sinistra, che vi riporterebbe nella cava appena visitata. Superate invece il cancello, poi il doppio cancello, scendete per le scale e prendete la prima a sinistra attraverso un cancello. Superate anche il successivo cancello, ignorate la prossima a destra e prendete il cervello nel vicolo cieco. Tornate indietro, entrate nella prima a sinistra salendo per le scale, superate il cancello, girate a sinistra, ignorate il passaggio a destra, andate a sinistra all'incrocio e poi attraverso un cancello, ignorate la prossima a destra e poi superate la passerella sospesa. Andate a sinistra all'intersezione, superate il cancello e poi a sinistra scendendo le scale. Girate a sinistra (anche questo passaggio è molto angolato e quindi difficile da vedere) e prendete il cervello nel passaggio cieco. Tornate indietro, andate a sinistra, salite per le scale e superate il doppio cancello. Superate il cancello, ignorate il prossimo passaggio a destra, superate il cancello, ignorate il passaggio a destra e superate ben sei cancelli. Superate la passerella sospesa sopra di voi, andate a sinistra all'incrocio di quattro passaggi e prendete il cervello nel passaggio cieco. Tornate indietro, andate a sinistra, superando il cancello all'incrocio, salite per le scale e poi a sinistra attraverso un altro cancello, ignorate il prossimo passaggio a destra, superate la passerella e il cancello, ignorate il prossimo passaggio a destra e girate a sinistra, appena prima del prossimo doppio cancello. Ignorate il passaggio a destra, andate invece a sinistra per tornare nella caverna centrale. Andate al terzo doppio cancello (sempre partendo dal cervellometro e contando in senso orario), ed entrate passando da sinistra. Seguite il muro a sinistra, superate il cancello, ignorate il prossimo passaggio a destra, superate la passerella, girate a sinistra e poi ancora a sinistra oltre il cancelletto. Entrate nel passaggio di sinistra, prendete il cervello e poi tornate indietro, prendete il passaggio centrale per raccogliere il cervello davanti al cuore, e poi tornate indietro. Ignorate il passaggio a sinistra (che vi farebbe tornare nella caverna appena esplorata) e girate a sinistra nel successivo passaggio, oltre un cancelletto. Proseguite, ignorate il passaggio a destra e superate tre doppi cancelli e un cancello singolo. Andate poi a sinistra, prendete il cervello, tornate indietro ed entrate nel passaggio centrale per prendere il cervello davanti al cuore.





Uscite, girate a sinistra evitando il primo passaggio e seguite il passaggio superando quattro cancelli e un cancello doppio, girate subito dopo a destra e poi ancora a destra oltre un cancello, superate il cancello successivo e proseguite per arrivare nella caverna centrale.

Se tutto è andato per il verso giusto, avrete i 16 cervelli, che dovrete posizionare nel cervellometro. In questo modo, la colonna centrale scenderà e apparirà un mostro abbastanza ostico, che dovrete eliminare da distanza. Una volta abbattuto, prendete la pergamena che lascia cadere (è abbastanza difficile da vedere) e superate il cancello verde.

Dopo la "sorpresa" (c'era da aspettarselo, eh?) arriverete nel secondo mondo di Sheol, dove incontrerete il vero guardiano, intrappolato nella luce rossa. Scambiate con il guardiano quattro chiacchiere, poi dirigetevi in uno dei passaggi laterali.

Ogni volta che passerete davanti a uno degli specchi, apparirà un mostro indistruttibile, almeno direttamente.

Per eliminarlo, dovrete infrangere il corrispondente specchio - vi conviene utilizzare il fucile, che non richiede un lungo tempo di caricamento. Inoltre, dovrete colpire lo specchio quando non sta riflettendo la vostra immagine. Distruggete i primi dodici specchi dei corridoi concentrici, e poi dirigetevi verso quelli della stanza centrale. Una volta distrutti tutti i 16 specchi, tornate al trono e superate il portale verde.

Capitolo 17: Padre delle menzogne

Riattraversate immediatamente il portale verde. Arriverete in una stanza ottagonale, su cui si affacciano altre otto stanze. Ogni stanza contiene un dispositivo a otto tacche, inizialmente protetto da un campo di forza. Cliccando sul campo di forza, aprirete un passaggio nella corrispondente stanza che porta a un enigma. Dato che non esistono punti di riferimento, descriveremo in senso orario gli otto enigmi che incontrerete:

Le Sfere Fluttuanti: In questa stanza noterete un certo numero di sfere fluttuanti che possono essere ruotate con il dispositivo posto davanti a voi. Premendo il pulsante in alto a destra, farete partire una palla di fuoco che verrà riflessa dalle sfere. Il vostro obiettivo è ruotare le sfere in modo che la palla di fuoco finisca nel foro che si intravede in alto a sinistra.



Il dispositivo è formato da un quadrato 4x4 di 12 controlli, ognuno dei quali ha otto posizioni diverse. Numerate le "tacche" da 1 a 8 in senso orario e posizionatele nel seguente modo:

1 1 5 1
3 6 1 8
1 8 8 7

Ricordatevi di lanciare almeno due palle di fuoco nel foro per completare l'enigma.



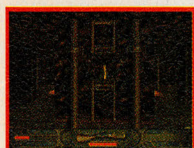
Le Cinque Mani: Vi troverete di fronte a cinque pulsanti a forma di mano, mentre alla vostra destra si trova un labirinto trasparente. Premete la seconda mano della fila superiore e la prima di quella inferiore, entrate nel labirinto da destra e premete il pulsante nascosto al suo interno.



Tiro al Bersaglio: Sparate al muro davanti a voi con un'arma qualsiasi, poi distruggete le gemme con l'arma posta sul piedistallo, ruotandola con gli appositi controlli.



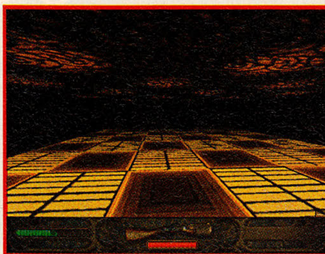
I Due Cannoni: L'obiettivo è utilizzare i controlli per creare prima un "sentiero" in basso, e poi uno in alto. Numerando le leve da 1 a 7 da sinistra a destra, prima dovrete premere la 2, la 3, la 5 e la 7, sparare poi due o tre volte (finché non inizia a sparare il cannone in alto), e poi azionare la 2, la 5 e la 6.



I Pulsanti a Specchio: Dovrete ora affrontare una stanza in cui sono presenti quattro pulsanti a specchio (li riconoscerete perché vedrete riflessa la vostra immagine) che dovrete rompere con un'arma qualsiasi (meglio utilizzare la Colt 45).
Rompendo il primo, eliminerete il campo di forza che protegge il secondo, e così via fino al quarto. Il problema è che sul pavimento sono presenti delle pedane invisibili che attivano di cannoni a palle di fuoco.
La cosa migliore è "saltare" da una casella all'altra per evitare di far partire i colpi.
Una volta infranti i quattro specchi, raggiungete la stanza opposta all'entrata e saltate sul cubo giallognolo per completare il puzzle.



Il Sentiero: Dovrete spostare i blocchi di pietra per creare un sentiero che vi permetta di raggiungere l'alcova posta all'altro capo della stanza.
Posizionatevi davanti al controllo, numerati i controlli da 1 a 13 e premete: il 2, il 3, il 4, il 5, il 6, l'8, il 9, il 10 e il 12. Dovrete passare da un blocco all'altro diagonalmente, senza saltare. Arrivati all'alcova, premete il pulsante per completare il puzzle.



Il Pavimento a Scacchi: Dovrete attraversare il pavimento seguendo questa strada: partite dal terzo blocco contando da sinistra (quello nero), poi andate dritti, dritti, dritti, dritti, sinistra, sinistra, dritti, dritti, destra, destra, destra e poi dritti nel corridoio, dove dovrete premere il pulsante a mano. Se sbaglierete strada, dovrete tornare indietro fino al "marciapiede" per disattivare il campo di forza.
Una volta premuto il pulsante, dovrete attraversare un lago di melma. Dovrete andare a tentativi, dato che la strada si "costruisce" man mano che vi spostate.

Il Labirinto di Specchi: Qui non esiste una soluzione precisa: seguite il muro di destra finché non trovate il pulsante a forma di mano, premetelo, e poi seguite il muro di sinistra finché non uscite.

Una volta completati gli otto puzzle, dovrete posizionare correttamente gli otto pannelli, ora privi di campo di forza. Purtroppo, muovendone alcuni ne attiverete contemporaneamente altri. Numerate le stanze nell'ordine degli enigmi come li abbiamo presentati noi (1 - la stanza delle Sfere, 2 - Le cinque mani, ecc.).
Andate nelle seguenti stanze e attivate i pannelli, in modo da portarli sulle ore 6 e diventino più scuri: stanza 3, 4, 5, 1. Se per caso non ci riuscite, o fate confusione, premeteli a caso, in ordine orario - prima o poi, sentirete una risatina e apparirà un mostro, che tenterà di darvi fuoco.
Eliminatelo il prima possibile, quindi prendete la Pergamena di Protezione dal suo cadavere e superate il portale verde.
Avete appena completato i tre mondi di Sheol. Attraversate nuovamente il portale verde per raggiungere il Castello Fluttuante. Dirigetevi verso l'entrata, (lungo il perimetro interno, verso sinistra, troverete delle pozioni curative) quindi verso il centro del Castello, dove incontrerete Belial. Riparatevi dietro la roccia e eliminatelo, poi raggiungete il torrione bianco e visitatelo.
Al suo interno, troverete qualcosa di familiare (oltre a un'altra pozione)!
Tornate dove vi siete scontrati con Belial e utilizzate la Spada del Drago sulla mezza sfera verde.



Capitolo 18: I fili

Ora dovrete seguire un sentiero lineare fino a una Pietra portale. È molto lungo, ma privo di bivi, quindi non potete sbagliarvi. Fate attenzione alla quantità industriale di mostri che dovrete affrontare.
Utilizzate pure tutte le armi a vostra disposizione, tranne il Bastone di Florentine.
Salvate prima di salire sulla Pietra portale.

Capitolo 19: La riunione

Ora dovrete seguire un sentiero lineare fino a una Pietra portale. È molto lungo, ma privo di bivi, quindi non potete sbagliarvi. Fate attenzione alla quantità industriale di mostri che dovrete affrontare. Utilizzate pure tutte le armi a vostra disposizione, tranne il Bastone di Florentine.
Salvate prima di salire sulla Pietra portale.



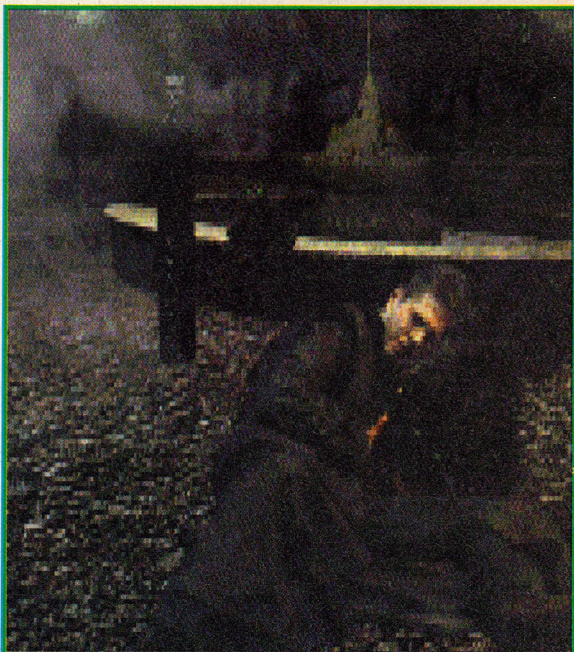


Capitolo 20: Il diavolo prende l'ultimo

Correte come dei pazzi verso l'uscita della casa. Attenzione, davanti alla porta incontrerete la Bestia - Guardiano, che dovrete eliminare con il Bastone di Florentine. Infine, uscite dall'abitazione.







Un nuovo universo video



MATROX
Rainbow Runner

Luci! Camera! Azione! Con Rainbow Runner Studio rischi di vincere anche l'Oscar!

Basta aggiungere il modulo all'acceleratore Matrox Mystique e parti alla scoperta di un nuovo universo di applicazioni video! È veloce, facile e divertente creare e montare filmati a piena risoluzione con tecnologia Motion JPEG: acquisisci video dalla videocamera o dal videoregistratore, aggiungi strabilianti effetti speciali e dopo, salvi su nastro o spedisci su internet.....

Ma puoi fare molto di più: comunicare in video con amici e colleghi su internet, apprezzare CD-Rom con l'ottima qualità video MPEG1, guardare o registrare con il PC i programmi TV, realizzare album, archivi o documenti con immagini tratte da sequenze video....e puoi anche provare emozioni estreme con i videogiochi sul grande schermo TV! Grazie a Rainbow Runner Studio la Professione e l'Hobby hanno a portata di mano nuove complete funzioni video, a solo Lire 599.000 (IVA compresa)!

Con oltre venti anni di esperienza nella videografica e più di 200 riconoscimenti internazionali, Matrox è garanzia di innovazione, qualità ed affidabilità. Chiedi ai migliori Rivenditori il modulo Rainbow Runner, il passaporto Matrox per un nuovo mondo video!



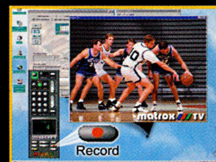
Crei filmati



Comunichi in video su internet



Videogiochi PC sulla TV



Guardi/registri la TV sul PC

Lire 599.000



Lire 299.000



matrox

http://www.matrox.com/mga

I prezzi suggeriti per la vendita sono IVA inclusa.

Agenzia italiana di Matrox Graphics Inc.



3G electronics s.r.l.
Via C. Boncompagni, 3b - 20139 Milano
Tel. (02) 55212483 - Fax (02) 57301343
BBS: (02) 57301353
email: 3gelectronics@treg.it

Veloce
Versatile
Espandibile

MATROX MYSTIQUE

...facile da usare ed oggi ancora più potente con opzioni fino a 8 MB di memoria, l'ultra-premiato acceleratore Matrox dota il tuo Pentium di una fantastica e completa accelerazione in tutte le applicazioni.

Il mitico chip MGA a 64 bit e la memoria SGRAM garantiscono Windows esplosivo, video MPEG1 di ottima qualità, titoli DOS super e giochi 3D ad oltre 30 immagini al secondo (scopri i record di velocità per i videogames "più caldi" nel sito web Matrox!). ...E se acquisti la scheda nella versione per il pubblico, ti assicuri anche 3 videogiochi dell'ultima generazione!

Grazie a Matrox Mystique il PC è sempre "in": aggiungi il modulo Rainbow Runner Studio e conquisti nuove appassionanti funzioni video. Puoi montare filmati con il PC, comunicare in video su internet, divertirti con i giochi 3D sul grande schermo TV e tante altre fantastiche possibilità...

Con oltre venti anni di esperienza, più di 200 riconoscimenti internazionali, scelta dai grandi Costruttori mondiali e nazionali, Matrox è garanzia di qualità ed affidabilità. Chiedi la tua scheda Matrox Mystique ai migliori Rivenditori.

2 MB: Lire 299.000; 4 MB: Lire 359.000; 8 MB (scheda + modulo): Lire 568.000. Prezzi IVA compresa.


Windows veloce

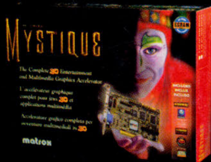

Giochi 3D strabilianti


Riproduzione video MPEG1



Montaggio video

Lire 299.000



OVER 200 AWARDS matrox

I migliori software in dotazione

Destruction Derby 2 — Psygnosis · MechWarrior 2 — Activision · Scorched Planet — Criterion · Vream WIRL · MPEG Player

Agenzia italiana di Matrox Graphics Inc.

3G electronics s.r.l.
Via C. Boncompagni, 3b - 20139 Milano
Tel. (02) 55212483 - Fax (02) 57301343
BBS (02) 57301353
email: 3gelectronics@treg.it

matrox

http://www.matrox.com/mga

I prezzi suggeriti per la vendita sono IVA inclusa